6/99
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION • NINTENDO

NEUE SERIE SPIELEFÜHRER alles über JUMP'N'RUNS

6 SPIELE-SENSATIONEN

Soul Fighter

NEU Exklusive Arcade-Metzelei für PSX 2 & Dreamcast

Demolition Racer

NEU Gib Gas, ich will Spaß: Rabiate 32-Bit-Raserei

Dead or Alive 2

NEU Next-Generation-Prügelhit in Polygon-Perfektion

Warzone 2100

85% Echtzeit-Strategie erobert die dritte Dimension

Demon Warrior

NEU Capcom-Premiere: „Resident Evil" im alten Japan

Countdown-Vampires

Die neue Horror-Hoffnung: Blutiges Action-Adventure auf der Playstation



DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



> ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
> 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
> GRAND PRIX REGLEMENTS
> SETUP-STEUERUNG
> EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
> KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
> KARRIERE-MODUS
> RETRO-MODUS
> 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
> MULTIPLAYER-MODUS
> FORCE-FEEDBACK-EFFEKT

Racing Simulation 2

WWW.UBISOFT.DE

Jetzt macht jeder sein Rennen.

JETZT ERHÄLTLICH FÜR





DEMNÄCHST AUCH FÜR



WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 16 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON.
AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:





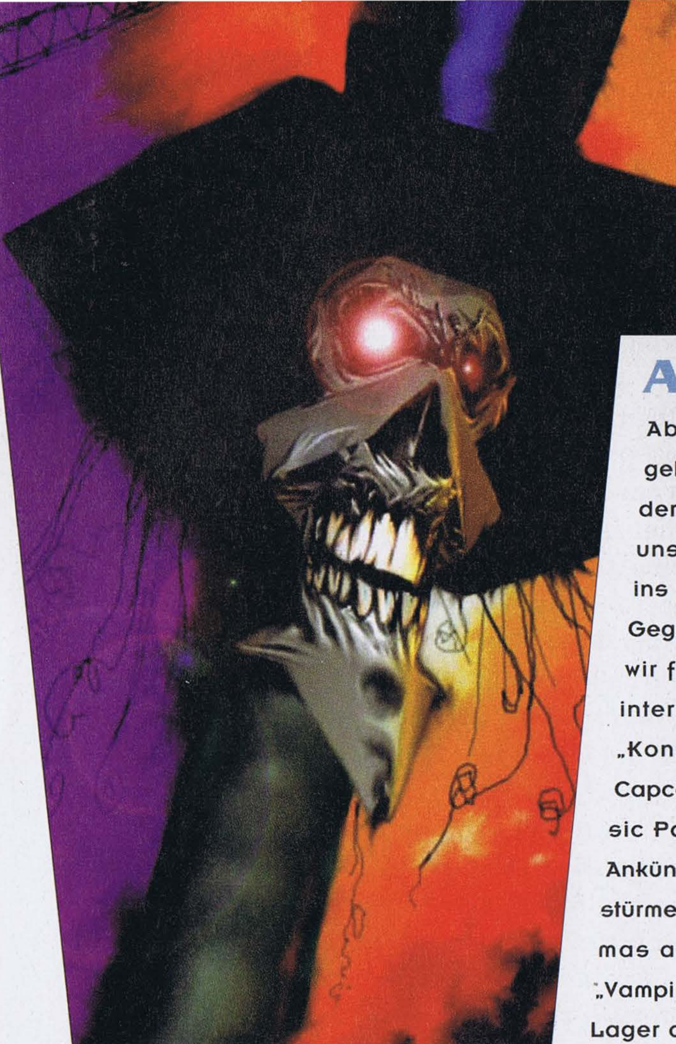












APOCALYPSE NOW?

Aber, aber – wer wird denn gleich in die Luft gehen? Liegt die Befürchtung auch nahe, daß mit der Einführung und Präsentation neuer Konsolen unsere lieb gewonnenen 32- und 64-Bit-"Oldies" ins Abseits geraten, so belegt diese MAN!AC das Gegenteil. Insbesondere für die Playstation haben wir für diese Jahreszeit ungewöhnlich viele und interessante Neuheiten ausgegraben – Tendenz „Konzentration auf's Wesentliche". So lockt uns Capcom mit „Dino Crisis" in den hauseigenen Jurassic Park und verleitet „Resident Evil"-Fans mit der Ankündigung eines dritten Playstation-Teils zu Jubelstürmen. Daneben nimmt sich Bandai des Horror-Themas an und bastelt an dem 3D-Action-Adventure „Vampires". Von Endzeitstimmung kann im Playstation-Lager also nicht die Rede sein. N64-Sympathisanten dürfen leider nicht ganz so optimistisch in den Sommer gehen. Nintendo und Rare werden zwar weiterhin für Hochqualitäts-Titel sorgen, aber die Fremdanbieter schwächeln – abgesehen von Acclaim, Ubisoft und LucasArts.

Auf der anderen Seite gibt es etliche Entwickler, die sich gnadenlos auf Dreamcast & Co. stürzen. Hier haben wir natürlich auch unsere Ohren gespitzt und mit japanischen, englischen und französischen Programmierern geplaudert. „Dead or Alive 2", „Metropolis" oder „Soul Fighter" – gut sehen sie aus, die Kunstwerke für die nächste Konsolengeneration. Da kommt es gelegen, daß Sega doch noch ein Einsehen und den Preis für den deutschen Dreamcast auf 499 Mark festgesetzt hat. Allerdings ohne Modem – das soll als Zubehör um die 80 Mark kosten. Wir sind gespannt, wie Sony und Nintendo zum Weihnachtsgeschäft reagieren: Fallen die Konsolen-Klassiker unter 200 Mark oder bleibt's beim halben Dreamcast-Preis?



Shadowman (Acclaim, 1999)

THE MAN!ACS

Oliver Schultes hat gut lachen: Er freut sich nicht nur, ab dieser MAN!AC zum festen Redakteursteam zu gehören, sondern frohlockt auch über eine ausgeheilte Mittelohrentzündung, die ihn pünktlich zum Arbeitsantritt bei Cybermedia ans Bett fesselte. Eine ganze Woche konnte Oliver keinen Dienst verrichten – damit hat er sein Krankheitspensum für die nächsten drei Jahre aufgebraucht. Der studierte Landschaftsarchitekt beschäftigt sich schon seit Kindesbeinen mit Konsolen, liebt insbesondere Action-Adventures und Rennspiele, zaubert in seiner Freizeit ein bißchen und nervt seine Nachbarn mit harten E-Gitarren-Sessions – Tendenz Hardrock.



MAN!AC



NEWS

26 Mit 200 durch San Francisco: Entwickler Reflections debütiert mit einem effektvollen Rennspiel auf dem Dreamcast.

6 Kreaturen der Finsternis – Nachschub für alle "Resident-Evil"-Fans. Zum Jahresende schockt Bandai die Playstation-Spieler mit dem düsteren Horror-Adventure „Vampires".

24 Zarte Mädels, harte Action: Tecmo lockt mit „Dead or Alive 2" in die Spielhallen – Umsetzungen für Dreamcast und Playstation 2 im Sinn.

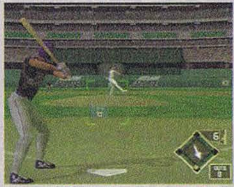
FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

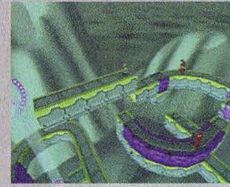
PRESENTS

PAL-TESTS


76 All Star Baseball 2000 N64


78 Dark-stalkers 3 PS


62 F1 World GP 2 N64


72 Lode Runner 3-D N64


76 Mega Man Legends PS


78 Marvel vs Street Fighter PS



66 Need For Speed: Brennender Asphalt PS


74 NHL Face Off 99 PS


64 Ridge Racer Type 4 PS


73 Street Fighter Alpha 3 PS


73 Street Fighter Collection 2 PS



58 Warzone 2100 PS


65 Viva Fussball PS


79 Wing Over 2 PS


74 Yoyo's Puzzle Park PS

IMPORT-TESTS


56 Army Men 3D PS


53 Blades of Steel '99 N64


50 Blue Stinger DC


52 Charlie Blast's Territory N64


55 Game of Life PS


48 Get Bass DC


46 House of the Dead 2 DC


54 Legend of Legaia PS


45 Marvel vs Capcom DC


45 Pop'n'Music DC


53 Rampage 2 Universal Tour N64


52 Snowboard Kids 2 N64


44 Super Speed Racing DC


56 Uprising X PS



Flucht durch die Vordertür – ein Transporter steht schon bereit.



Vampire – Geschöpfe der Finsternis. Sie saugen im Schutz der Dunkelheit das Blut ihrer Opfer und ruhen nach Sonnenaufgang in Särgen. Sie töten jeden, um zu überleben – egal, ob es sich dabei um ihre Familie oder Freunde handelt...



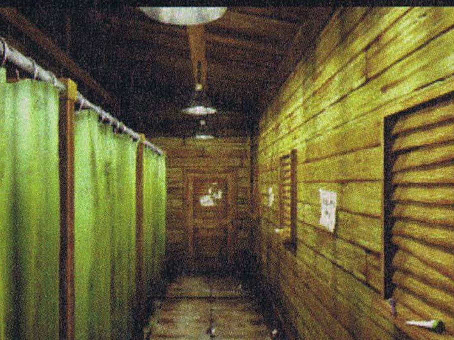


Vorsicht: Alle Bilder in dieser Spalte sind keine Playstation-Optiken, sondern stammen aus der Entwicklerumgebung. Sie sind hochauflösender und damit detaillierter als die finale „echte" 3D-Grafik.





Atmosphärisch – die Beleuchtung und die Wandtexturen erzeugen eine schauerliche Stimmung.



Die Entwickler geben sich sichtlich Mühe mit der Innenausstattung – WC, Waschbecken und Badewanne dürfen in keinem Haus fehlen. In der Abstellkammer finden sich viele nützliche Geräte, u.a. ein Pickel und diverse Eimer (Bilder oben links).

Der Duschraum im Camp wirkt durch die fahle Beleuchtung noch bedrohlicher.





Bilder aus dem Untergrund – welche Geschöpfe werden wohl im fertigen Spiel hier lauern?

KEITH J. SNYDER
Hauptdarsteller
Alter: 23 Jahre, Amerikaner
Beruf: Kriminalbeamter
Lieblingswaffe: Nunchaku
Besonderheit: Im Beruf wie im Privatleben ein "Cool Guy"

Blutige Action-Adventures sind seit "Resident Evil" & Co in der Beliebtheitsskala der Spieler ganz oben zu finden.

Inspiriert von Capcoms Horrorserie und der "Castlevania"-Reihe, versucht Bandai mit "Countdown Vampires" für die Playstation ein Stück vom Horror-Kuchen zu ergattern. Der Countdown zur Jahrtausendwende hat begonnen: 31. Dezember 1999, Las Vegas, Nevada. Eine Feier anläßlich der Neueröffnung des Casinohotels Desert Moon. Keith J. Snyder und seine Kollegin Mira Swish (beide Kriminalbeamte) sind auf der Party, um die VIP-Besucher zu schützen. Plötzlich, auf dem Höhepunkt der Feier, schrillen die Feuermelder. Durch den beherzten Einsatz der Löschkräfte kann der Brandherd schließlich unter Kontrolle gebracht werden. Keith, der sich zu diesem Zeitpunkt außerhalb des Gebäudes aufhält, kehrt zurück zum Partyraum und wird im selben Moment von Vampiren angefallen. Alle Besucher, die mit einer seltsamen schwarzen Flüssigkeit in Berührung gekommen sind, scheinen sich in blutrünstige Monster verwandelt zu haben. Er feuert mit seiner Waffe auf die Blutsauger – die Kugeln zertrümmern aber nur die Decke. Durch die Löcher dringt Sonnenlicht in den Raum – und es schadet den Kreaturen nicht, aber die Flüssigkeit verändert sich! Der Vampir attackiert Keith erneut. Ein Leibwächter feuert mit einer Betäubungswaffe auf den Untoten, der daraufhin hinterrücks in die Brühe fällt. Da passiert etwas Unglaubliches: Die Höllenkreatur verwandelt sich zurück in einen Menschen! Keith durchschaut sofort die Situation und eilt zum VIP-Raum, um nach Überlebenden zu suchen...

In „Countdown Vampires" habt Ihr nun die Aufgabe, die Menschen vor den Blutsaugern zu schützen und das Rätsel um die seltsamen Vorgänge zu lösen, bevor sich die Seuche über ganz Amerika ausbreitet.

Eine Besonderheit erwartet Euch bereits zu Beginn des Abenteuers. Durch die Angabe von Blutgruppe und Namen bestimmt Ihr individuell einige Spielelemente: Vampire ändern ihre Gestalt, oder die Handlung nimmt überraschende Wendungen. Ihr erforscht eine von exotischen Monstern und Zombies bevölkerte Gegend und kämpft mit Eurem Polygon-Helden um's nackte Überleben. Dabei bewegt Ihr Euch frei durch die vorgerenderten, detailreichen Hintergründe – an unübersichtlichen Stellen darf zwischen zwei Perspektiven gewechselt werden, um die düsteren

Horizoner

Scraper

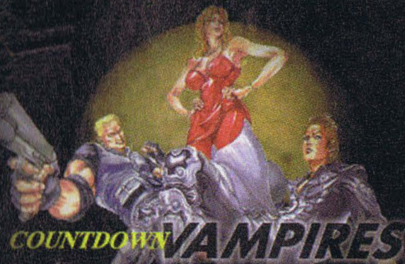
MIRA SWISH
Alter: 25 Jahre, Amerikanerin
Beruf: Kriminalbeamtin, Kollegin von Keith
Kampftechnik: trotz ihres eleganten Aussehens beherrscht sie verschiedene Kampfstile

Instinkt

JULES DOORS
Alter: 36 Jahre, Amerikaner
Beruf: Mitglied im SWAT-Team
Kampftechnik: Martial Arts
Besonderheit: fröhlicher und geselliger Typ
Hobbys: Münzensammeln und Archäologie

Schauplätze bis in die letzten Winkel zu erkunden. Trefft Ihr auf eine der 30 Höllenkreaturen, wehrt Ihr Euch mit verschiedenen Waffen oder Euren Martial-Arts-Kenntnissen gegen die Widersacher. Habt ihr eine Pocketstation angeschlossen, wird deren eingebauter Kalender genutzt, um die Ereignisse im Spiel mit der realen Zeit zu kombinieren. So spielt der Mondzyklus eine entscheidende Rolle: Je nach Mondphase erscheinen z.B. Wölfe oder Fledermäuse als Gegner – auch ihre Stärke schwankt abhängig von seinem Erscheinungsbild. Bei Vollmond sind die Kreaturen erheblich kräftiger, bei Neumond entsprechend schwächer.

Rein optisch macht "Countdown Vampires" bereits einen glänzenden Eindruck: Liebevoll gerenderte Hintergründe und lebensechte Charaktere machen Lust auf mehr. Zwei CDs, Dual-Shock-Unterstützung, 15 Minuten Render- und 100 Zwischensequenzen (als Filmszenen oder im Spiel) versprechen ein umfangreiches Action-Adventure mit Gänsehautgarantie. In Japan soll das Horror-Spektakel im Dezember auf den Markt kommen. Laut einem Bandai-Mitarbeiter wird "Countdown Vampires" jenseits von Japan erstmals auf der E3 in einer spielbaren Version präsentiert. *os/nc*



TITEL
Countdown Vampires
HERSTELLER
Bandai
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
2000

Blutiges Action-Adventure im "Resident Evil"-Stil – Vampir-Thematik und Render-Optik machen Appetit!



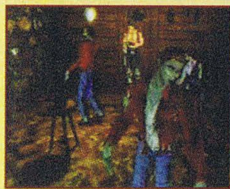
The Flesh





MOMENTE DER ANGST

FIRST LOOK

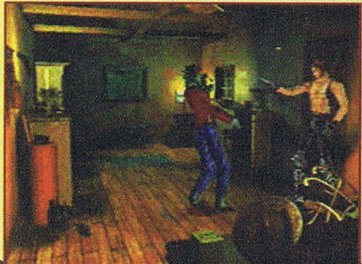


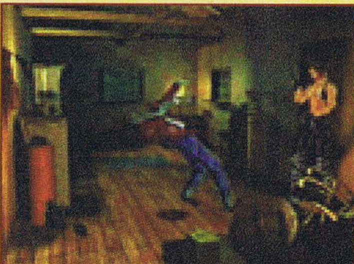


Um das Rätsel der spontanen Vampir-Umwandlungen zu lösen, muß Hauptdarsteller Keith J. Snyder die unterschiedlichsten Orte erforschen.

Im Gegensatz zu den hochauflösenden Render-Optiken auf der linken Seite seht Ihr hier die ersten realen Playstation-Bilder. Leider sind die Screenshots relativ klein – trotzdem kann man einiges Interessantes erkennen: "Peng! Du bist eh' schon tot!" Keith streckt auf den Bildern unten einen angefaulten Zombie mit seiner Handfeuerwaffe nieder. Technisch scheinen die Entwickler die Playstation gut im Griff zu haben, denn wie in "Resident Evil" kämpft ihr gegen mehrere Gegner gleichzeitig (siehe Bilder links und oben) – handfeste Action ist also garantiert.

Das Spiel wurde laut Bandai für den westlichen Markt konzipiert – Unterhaltungen sind bereits in der japanischen Version mit englischen Untertiteln versehen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch näher über „Countdown Vampires" informieren.





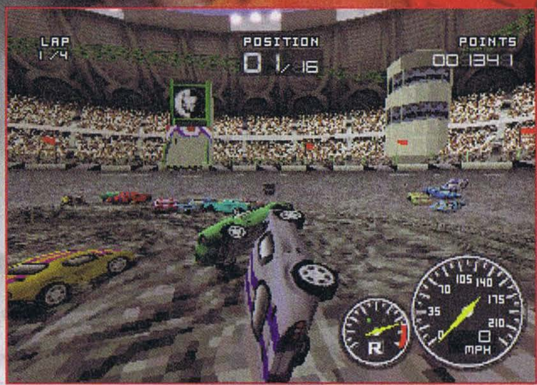


In kinoreifen Kameraeinstellungen durchstreift Ihr ein unheimliches Gebäude – immer bereit, plötzlich auftauchende Untote mit Waffengewalt oder Euren Kampfkünsten zu erledigen.

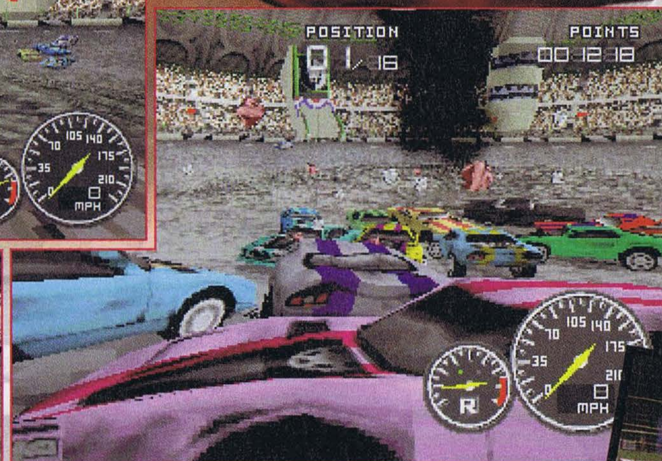
Blech

WORK in PROGRESS

Zu gewalttätig für die "Formel 1"? Die Straßenverkehrsordnung nimmt Euch den Spaß am Fahren? Dann seid Ihr beim stahlharten "Demolition Racer" genau richtig!





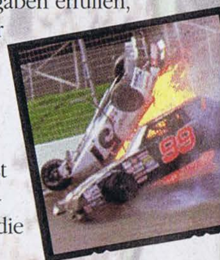


Die Arena ist nur für Profis und Lebensmüde geeignet: Hier werden 16 Karossen in Sekunden zu Altmetall umfunktioniert!

Die Welt des Motorsports ist eine Wissenschaft für sich: "Formel 1"-Piloten holen sich mit millimetergenau justierten Heckflügeln wertvolle Millisekunden, Tourenwagen-Asse fummeln nächtelang an der optimalen Gewichtsverteilung, und US-"Nascar"-Fahrer düsen im physikalisch exakt ausgeloteten Windschatten des Vordermanns. Setzt sich dagegen ein vom Berufsverkehr gestreßter Spieler vor die Konsole, hat er meist weder Zeit noch Geduld, sich mit langen Einstell-Marathons zu beschäftigen. Die Wünsche des Instant-Rennfahrers sind eher simpel: Schnell fahren und die Konkurrenz vom Asphalt jagen. Genau an diese Klientel wendet sich Accolades' "Demolition Racer".



Genau genommen muß ein "DR"-As zwei Aufgaben erfüllen, sonst taucht er in der Liga nur in den Loser-Kategorien "Ferner liefen" oder "Totalschaden" auf. Es gilt, sich möglichst weit vorne zu plazieren und gleichzeitig die Konkurrenten so zu rammen, daß diese um die eigene Achse gewirbelt werden. Das gibt wertvolle Punkte, die mit einem Multiplikator verrechnet werden. Je weiter vorne Ihr das Rennen abschließt, desto höher fällt dieser Multiplikator aus: Selbst für den Crash-verliebtesten Grobian ein Anreiz, auch mal ans Gasgeben und nicht nur ans Verschrotten zu denken. Mit coolen Spezialmanövern sammelt Ihr besonders viele Punkte ein. Hebt Ihr mit einem Eurer sieben Gefährte auf einer Sprungschanze ab und segelt auf einen Gegner, kassiert Ihr einen „Instant Kill"-Bonus und sprecht für das Wrack des Gegners ein Recycling-Gebet.





Seltener Anblick bei "DD 2": Mehrere CPU-Fahrer sind in Reichweite!

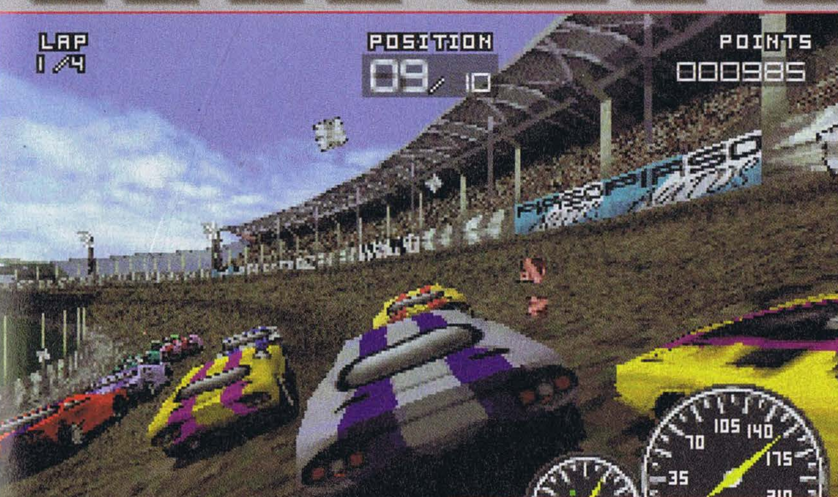
DOPPELTE ACTION-LADUNG

Die Veteranen des "Pitbull Syndicate" haben jede Menge Erfahrung. Sechs Teammitglieder werkelten schon während der ersten beiden "Destruction Derby"-Titel bei "Reflections" an spektakulären Spezialeffekten und griffiger Steuerung. Dennoch trafen sie bei den beiden Verschrottungs-Spielen nicht ganz ins Schwarze.
Das erste Derby (1995) litt unter akuter Hügelarmut und viel zu engen Strecken. Es krachte zwar häufiger wie bei einer "Kojak"-Episode, dafür hatten konventionelle Rennspieler keinen Platz, aus der endlosen Blech-Bredouille zu entwischen. Ständig rammten die tollwütigen Gegnerhorden in Euren Kotflügel, die Rennkomponente wurde unter den davonfliegenden Polygonsplittern buchstäblich begraben.
"Destruction Derby 2" (1997) stellte das fahrende Fiasko mit einer ellenlangen Liste von Änderungen auf den Kopf – und den Spielablauf gleich mit dazu. Auf den neuen, superbreiten Berg- und Talfahrten begegnet man nur alle Dutzend Wartungsintervalle einem Gegner. Sichtet Ihr bei diesem Superspeed-Drama ein Opfer, verkrümelt sich dieses mit einem Affenzahn: Das Spiel verkam zu einem unausgewogenen Gerase, das groß angekündigte Kotflügel-Stupsen war in den Weiten der Highways kaum noch möglich. Betrüger nutzten das aus und fuhren rückwärts. So erwischte man die vorbeizischenden CPU-Karren und kassierte mächtig viel Punkte – eine klare Design-Schlamperei.
Für "Demolition Racer" geloben die Entwickler Besserung: Endlich sollen Rennspiel und Crash-Kurs ebenbürtig nebeneinander existieren und sich ergänzen. Wir sind gespannt...



Ein Klassiker der Playstation-Frühzeit: "Destruction Derby".

-Inferno



Spannende Rennen in steilen Kurven: Nur baugleiche Modelle dürfen gegeneinander starten.



Keine Angst vor großen Sprüngen: Landet Ihr auf einem Gegner, ist dieser platt wie eine Flunder!





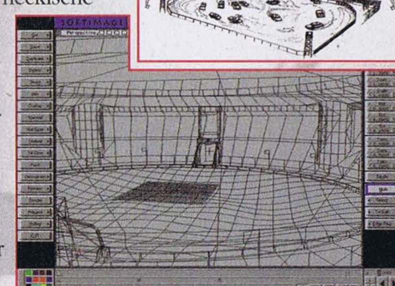


Hart in's Heck: Durch einen Volltreffer dreht sich Euer Opfer mehrfach – das gibt Punkte en masse!

Insgesamt warten zwölf Strecken auf jeweils 16 aggressive Fahrer – von der zweifachen Parkhaus-Spirale über den Flugzeugträger-Irrgarten bis hin zum Baustellen-Slalom. Putzmuntere CPU-Fahrer sind mit am Start. Feiglinge etwa warten geradezu darauf, daß Ihr ihnen mal einen Drehwurm ins Ohr setzt, während Euch heimtückische Profis bei jedem Sichtkontakt den Motorblock zertrümmern wollen. Andere Kerle scheren sich nicht um Crashs, sondern werden nur vom Siegerpodest magisch angezogen – stoppt sie, und der Spitzenplatz in der Liga ist schon halb gesichert! Natürlich schielt Ihr dabei nicht nur auf die Ehre, der beste Fahrer zu sein. Mit der Siegprämie kauft Ihr stabilere Kutschen und seid in der Lage, das Eintrittsgeld zu den wichtigsten Events auf den Tisch zu blättern. Bei exklusiven Rennen gibt's natürlich auch am meisten zu holen...

Damit sich der Demolition-Freund auch mal in deftigeren Aktionen bewähren kann, hat Accolade an witzige Spielmodi gedacht. Wie wär's zum Beispiel mit dem "Chicken"-Mode, wo Euch 15 andere Fahrer in neckische Frontal-Kollisionen verwickeln? Oder bewährt Euch in der netten Variante "Last Man Standing". Damit Ihr in solchen Hardcore-Zerstörungsorgien wie "Alle gegen jeden" nicht gleich die Kontrolle über den Flitzer verliert, dürft Ihr die durch Crashs hervorgerufenen Beschädigungen von "Simulation" auf "Arcade" stellen. So bleibt Euch ein Rennen erspart, bei dem Ihr im ersten Gang an der Bande entlangtuckert oder überhaupt nicht mehr steuern könnt. Technisch bleibt "Demolition Racer" seinen Vorgängern der "Destruction Derby"-Serie treu – mit heftigen Rauch-, Flammen- und Partikeleffekten en masse! *cb*





Von der Skizze (oben) zum Drahtgitter: Im 3D-Editor werden auch Bodenunebenheiten festgelegt.

TITEL
Demolition Racer
HERSTELLER
Electronic Arts
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Herbst

Die härten Zeiten kommen wieder: Effektvolles Crash-Rennspiel im Stil von "Destruction Derby 2".

Das Rennen ist leider vorbei: Mit einem Totalschaden bleibt Ihr liegen.



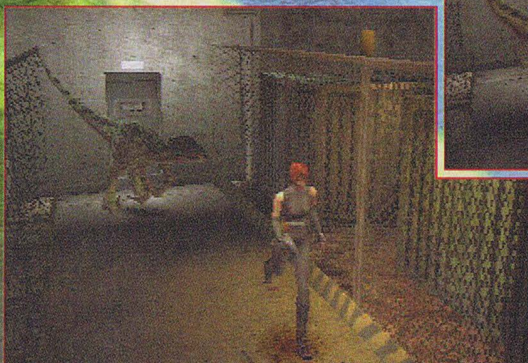


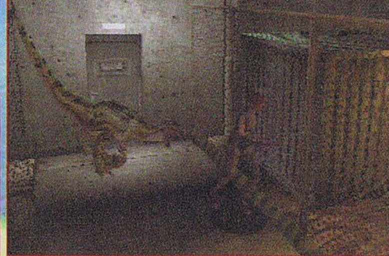
Flammende Physikstunde: Durch den Aufsetzer fängt der Motorblock Feuer!

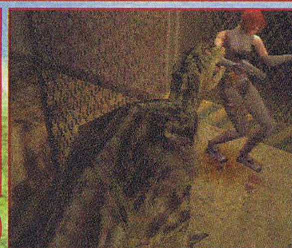




Chronik eines langsamen Todes: Drei Schnappschüsse zeigen die Verschrottung.

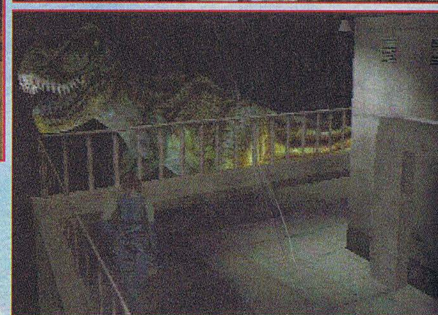






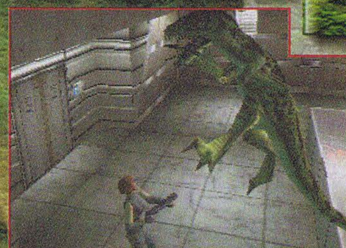
Mit der Pistole im Anschlag flüchtet Ihr vor Raptoren. Gerade als Ihr schießen wollt, schnappt einer zu (rechts).





Oscar-reif: Capcoms Regisseur setzt das Geschehen perfekt in Szene.

Raptoren im Nacken





Sprungstark und immer hungrig: Der Velociraptor.

WORK in PROGRESS

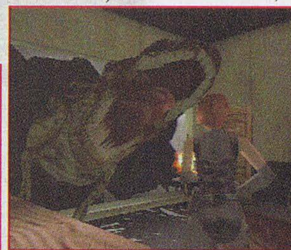
"Resident Evil" war nur der Anfang: Die Macher des erfolgreichen Zombie-Horrors inszenieren mit "Dino Crisis" einen dreidimensionalen Alptraum!

Mit "Resident Evil" und seinem hierzulande indizierten Nachfolger bewies Shinji Mikami, daß er ein Händchen für schockierende Videospiel-Unterhaltung besitzt. Manch' sensiblem Gemüt gingen die Zombie-Abenteuer allerdings zu weit. Wenn auch Ihr in "Resident Evil" von einer Panikattacke zur nächsten gehetzt wurdet, solltet Ihr von Mikamis neustem Werk lieber die Finger lassen – Eure Griffel könnten schneller ab sein als Ihr "Aua!" schreien könnt... "Dino Crisis" versetzt Euch in ein hollywoodreifes Schreckensszenario mit einem verrückt-genialen Wissenschaftler, einer wohlproportionierten Heldin und jeder Menge metergroßer Dinos. Wie "Resident Evil" als Action-Adventure konzipiert, unterscheidet sich der potentielle Bestseller vor allem in der Darstellungsweise von seinem Zombie-Vorgänger: Statt vorgerenderten Räumen durchschreitet Ihr eine frei begehbare Polygonszenerie. "In 'Resident Evil' waren wir durch die vorgegebenen Hintergründe auf wenige Kameraeinstellungen begrenzt", erläutert Shinji Mikami. "Durch die 3D-Umgebung können wir die Kamera beliebig positionieren und z.B. eine wilde Verfolgungsjagd aus mehreren Blickwinkeln zeigen, ohne die Spielbarkeit zu beeinträchtigen." Das Ergebnis ist atemberaubend: Von einem wutschnaubenden Dino werdet Ihr über lange Gänge gejagt; Ihr hört seine lauten Schritte, seine markerschütternden



Trotz Dino-Krise bleibt noch Zeit für ein Pläuschchen unter Kollegen

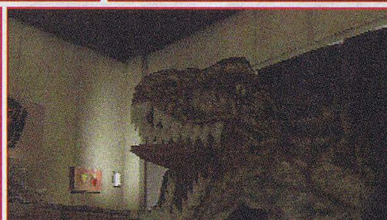
Schreie. Konntet Ihr Euch in "Resident Evil" noch durch Betreten eines Raumes in Sicherheit bringen, so lassen sich die Dinos selbst von geschlossenen Türen nicht bremsen. Mit einem lauten Knall zerberstet die Tür, und der Kopf des T-Rex schnellt Euch mit weit aufgerissenem Maul entgegen. Spontan fallen Euch die Theorien des Charles Darwin ein, die im Angesicht eines solchen Ungetüms nicht gerade für Euch sprechen...
"Ich bezeichne das Spiel gerne als 'Panik-Horror'. Wenn Ihr Euch in einem Zimmer in Sicherheit wiegt und plötzlich ein T-Rex durch die Decke kracht, breche sogar ich in Panik aus – obwohl die Idee ja aus meinem Kopf stammt", so Mikami. Bei Eurer gefährlichen Mission geht's bisweilen ziemlich blutig zu – wozu auch das ungewöhnliche "Verwundungssystem" beiträgt: Seid Ihr verletzt, tritt so lange Blut aus der Wunde, bis Ihr Verbandszeug benutzt bzw. findet. Andernfalls blutet Ihr unaufhörlich weiter, Eure Lebensenergie geht zur Neige – und Eure Feinde folgen der Blutspur...
Damit "Dino Crisis" nicht zur plumpen Baller-Action verkommt, wird das Spiel jede Menge Adventure-Elemente enthalten. Ihr löst Rätsel, führt Dialoge, findet Gegenstände und Waffen. Makaber: Um bestimmte Türen zu öffnen, müßt Ihr



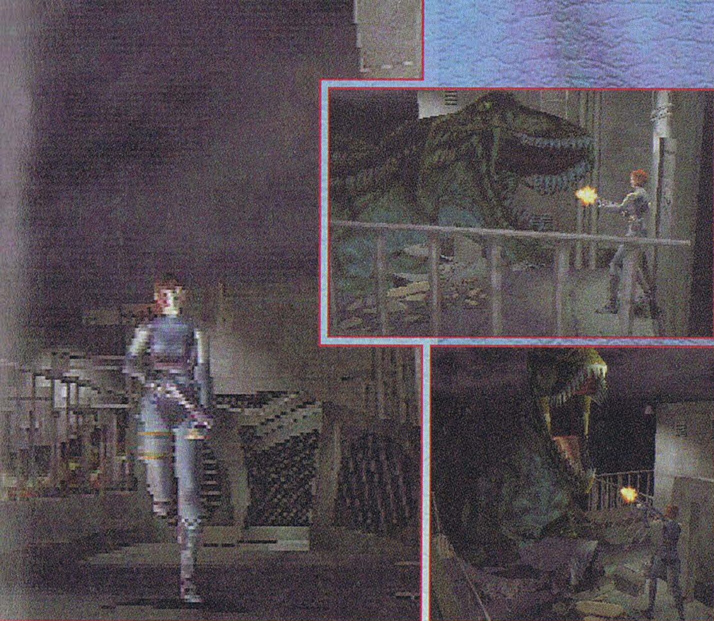








Panisches Horror-Szenario: Wer bei diesem Anblick nicht zusammenzuckt, ist wohl schon tot.



Auf der Flucht: Nach nervenaufreibender Verfolgungsjagd serviert Ihr dem prähistorischen Ungetüm ein bleihaltiges Abendmahl.

toten Wissenschaftlern ihre Fingerabdrücke "wegnehmen" – autsch. An anderer Stelle bastelt Ihr aus Shotgun, Narkosemittel und Spritzen eine Betäubungswaffe. Von Eurem Konstrukt getroffen, sackt der Dino zusammen und bleibt regungslos liegen. Nun tretet Ihr ihn mit dem Stiefel oder erlegt ihn mit Eurer Wumme. Wenn Ihr nicht schnell genug seid, und der Dickhäuter aus der Narkose erwacht, solltet Ihr Eure Knarre gut festhalten – sonst werdet Ihr von einem Schwanzschwinger entwaffnet. Technisch verspricht "Dino Crisis", Euch die Grenzen der Playstation-Technik aufzuzeigen. Die riesigen Dinos sind grandios in Szene gesetzt. Um die Animationen der Dinosaurier besonders furchterregend wirken zu lassen, nahmen sich die Entwickler Bewegungen verschiedener aggressiver Tiere wie z.B. Krokodilen zum Vorbild.
"Dino Crisis" ist zu ca. 80% fertig und wird in Japan voraussichtlich im Juli auf den Markt kommen. Geplanter Veröffentlichungstermin in den USA ist September, eine PAL-Version erscheint ebenfalls noch dieses Jahr. *ts*



Schwaches Geschlecht? Als stahlharte Geheimagentin zeigt Ihr den Dinos, daß mit Rothaarigen nicht zu spaßen ist...



TITEL
Dino Crisis
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
4. Quartal

Jurassic Park trifft „Resident Evil": Actionreiches und effektgeladenes Dinoabenteuer – rasant und spannend!

DIE STORY

TRAUE NIEMANDEM!

Nach den Worten von Chefdesigner Shinji Mikami (Foto) wird Euch die Story von "Dino Crisis", ähnlich wie in "Resident Evil", mit überraschenden Wendungen und einem beklemmenden Finale in ihren Bann ziehen: "Vor lauter Lügen und Intrigen innerhalb des Teams wirst Du bald nicht mehr wissen, wem Du trauen kannst und wem nicht. Die Geschichte stammt von erfahrenen Hollywood-Autoren, sie ist begeisternd und schockierend zugleich!" Alles beginnt mit dem Wissenschaftler Dr. Kirk, der vor Jahren während eines Experiments ums Leben kam. Er arbeitete an einer schadstoffreien Energiegewinnung, die zudem billig zu produzieren sein sollte. Nun tauchen plötzlich Gerüchte auf, die besagen, daß Dr. Kirk doch nicht tot ist, sondern quicklebendig an seiner Forschung weiterarbeitet – in einer Militärbasis auf einer entlegenen Insel. Als Mitglied einer Spezialeinheit des Geheimdienstes ist es Eure Aufgabe, die Vorgänge vor Ort zu untersuchen und außerdem zu klären, ob irgendwelche Zusammenhänge zwischen der Arbeit Dr. Kirks und Berichten über "ungewöhnliche Reptilien" auf der Insel bestehen...

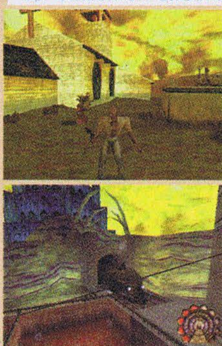


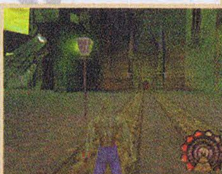
"Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami ist der geistige Vater von "Dino Crisis".

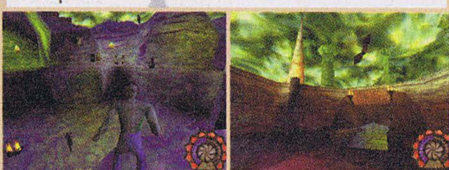
GRAFIK-ZAUBER


Brutale Schlächter im Detail: Besonders die N64-Killer bewegen sich erschreckend "echt"!

Der "Shadowman" rettet auf den drei Systemen PC, Playstation und Nintendo 64 unsere Welt vor dem abrupten Ende – mit verblüffenden Spezialeffekten. Dank "Softskin"-Technik bemerkt Ihr die Übergänge der einzelnen Gliedmaßen kaum. Waren bei bisherigen Actionhelden die einzelnen Textur-Elemente klar erkennbar, so "dehnt" sich hier das Pixel-Hemd bei jeder Drehung mit. Das wirkt erheblich realer als ein herkömmliches Baukasten-System, bei dem alle Gliedmaßen unabhängig vom Rest der Figur animiert werden (u.a. wie bei Lara Croft). Eine weitere Neuheit ist die 3D-Engine, die Euch vor ploppenden Polygonen bewahren soll. Acclaim bezeichnet das Fernsicht-Verfahren mit "Vista". Als Mike LeRoi sollt Ihr selbst beim Blick über weitläufige Hügelketten jedes wichtige Landschaftsdetail erkennen. Eine Kirchenruine in 200 Meter Entfernung peilt Ihr ebenso an wie ein Tempeltor am anderen Ende eines Hindernis-Parcours; das erleichtert die Orientierung. In der Praxis benutzen die Iguana-Grafiker viele verschiedene Detailstufen für Polygonbauten und Texturen – entfernte Objekte sind perspektivisch klein und grob dargestellt, erst beim Aufstieg auf den Hügel verwandelt sich eine einfarbige Brücke in eine morsche Holzkonstruktion. Natürlich fordert das Verfahren jede Menge Leistung von der Konsole. Die Nintendo-Version muß gelegentlich trotz guter Fernsicht mit etwas Nebel arbeiten, die Playstation-Variante dagegen ist bei weitem noch nicht fertig und hat mit Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen.


Die ersten Abschnitte der N64-Version sind bereits spielbar


Schrecken auf dem N64: Mike LeRoi im London der 40er Jahre.


Die Playstation-Version befindet sich erst im Anfangsstadium: Hier der Eingang zur "Darkside".



Schatten

Nichts währt ewig – doch der Tod ist keineswegs das Ende: Acclaim führt Euch mit "Shadowman" auf die dunkle Seite, in der unendliches Leid herrscht!

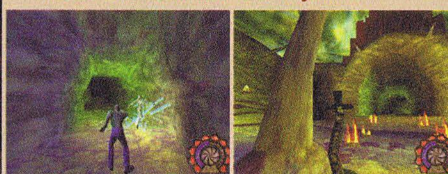
SCHATTEN-DREITEILER


Herr der Schatten: Simon Phipps überwacht die Entwicklung aller drei Spiele.

Mit dem "Shadowman" will Acclaim nicht nur ein Topspiel abliefern, sondern ähnlich "Turok" gleich einen neuen Serienhelden einführen, der in Zukunft vielfach von sich reden macht. "Shadowman ist nicht als einzelnes Spiel geplant. Wir haben die Story von Anfang an als Dreiteiler ausgelegt, um den Comics möglichst genau zu folgen", meint Iguana-Entwicklungschef Simon Phipps, läßt die dafür relevanten Konsolen allerdings im Dunklen. "Natürlich mußten wir eine Menge zusätzliche Designarbeit leisten. Die Deadside etwa ist im Comic ein abstrakter schwarzer Ort, der für das Spiel in eine unwirtliche Welt voller Tücken, Fallen und Überraschungen ausgearbeitet wird." Inwiefern die teils drastische Gewalt der Shadowman-Gefechte für Deutschland entschärft wird, ist noch nicht klar: Eigentlich richtet sich die Gewalt des Voodoo-Helden lediglich gegen dämonische Kräfte und wäre somit unproblematisch, andererseits feuert Mike zuweilen mit Maschinenpistole und Schrotgewehr zugleich auf seine teuflischen Gegenspieler... was zu unappetitlichen Situationen führt!



Echtzeit-Fackeln auf der Playstation: Der Shadowman erkundet das "Asylum".


Playstation: Mike beim Untoten-Barbecue (links). Rechts: Netties Verbündeter, die Schlange Jaunty.





N64: Keine verzerrten Texturen im verschachtelten Reich der Toten.

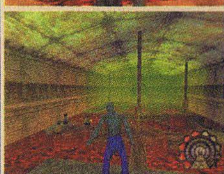


TITEL
Shadowman
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation, N64
BRD-RELEASE
Herbst

Düster, knifflig, für Erwachsene: Komplexes Action-Adventure im Voodoo-Ambiente.

KARTEN-SPIELE





Ohne die richtigen Karten bleibt Shadowman hängen (N64).

Der "Shadowman" feuert mit einer 50er Magnum Desert Eagle auf seine Gegner, kann klettern, hangeln, springen und ist im Reich der Toten unbesiegbar. Trotzdem hat er anfangs Probleme, die weitläufigen Areale zu erforschen: Im Lavasee verbrutzelt sich selbst der mächtige Mike die Füße, und beim Sprung über große Distanzen stürzt er wie ein Möchtegern-Ikarus in die Tiefe. Zum Glück erweisen sich die alten Voodoo-Karten in Netties' Besitz als wahre Wunder. Mit jeder Spielkarte erweitern sich die Fähigkeiten des "Shadowman", so daß er Stück für Stück tiefer in die "Deadside" eindringt. So trotzt der Weltenretter schon bald Feuersbrünsten und der Schwerkraft, um mehr und mehr dunkle Seelen zu vernichten. Wer in der Voodoo-Schule nicht aufgepaßt hat und von mystischen Waffen wie Lichtblitzen keine Ahnung hat, schmökert in alten Dokumenten, die in altertümlichen Formulierungen auf die Zauberwirkung der Karten hinweisen – so wird das Action-gewaltige Drama mit kniffligen Abenteuer-Elementen aufgewertet.



Trimm-Dich-Pfad: Im ersten Abschnitt lernt Ihr die wichtigsten Fertigkeiten von Mike (N64).

DER SHADOWMAN

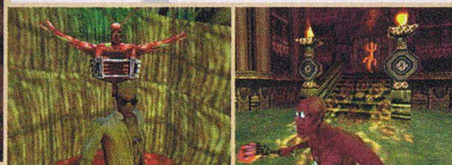


Willkommen in der Deadside: Mike LeRoi macht sich auf, unsere Welt zu retten (N64)!

Der Retter unserer Welt ist eigentlich ein normaler Sterblicher. Die Voodoo-Priesterin Mama Nettie (immerhin mehrere Jahrhunderte jung) erkennt als Erste, daß die dunklen Mächte einen höllischen Angriff auf unsere Dimension starten. Deshalb verwandelt sie einen Menschen in den "Shadowman". Der farbige Mike LeRoi wird durch eine Maske zum Grenzgänger zwischen der Welt der Lebenden ("Lifeside") und dem Reich der Toten ("Deadside"). In den über 20 Spielabschnitten lernt Ihr dieselben Orte aus beiden Perspektiven kennen: Ob schwüles Sumpfgebiet in Lousiana oder Subway-Bahnhof mitten in London, in der "Deadside" wüten Dämonen und gepeinigte Seelen. Während Mike in unserer Welt verletzlich bleibt, ist er als "Shadowman" unbesiegbar – doch durch Energiestrahlen und andere Attacken drängen sie den "Shadowman" zurück in die "Lifeside". Der Wechsel zwischen den beiden Dimensionen ist spektakulär. Ihr werdet in zerteilte Körper gesogen und auf der anderen Seite ausgespien – im späteren Spielverlauf wechselt Ihr nach Belieben die Seite.

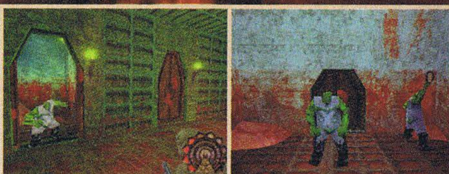


Gewagte Architektur: Ein lupenreines Action-Adventure wartet!

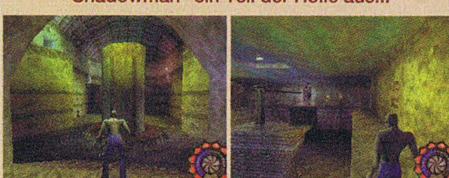


Durch diese Oberkörper (links) schlüpft Mike in die Welt der Toten (N64). Rechts ein Opfer-Altar.

KILLER-COMEBACK

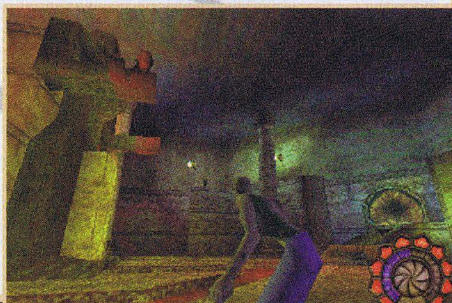


Das Schlachthaus des Todes (N64): So sieht in "Shadowman" ein Teil der Hölle aus...



Unwirkliche Scheinwelten (Playstation): Der Shadowman muß die Killer-Seelen vernichten!

Die Welt der Toten rüstet zum Angriff – eine Armada von 120 dunklen Seelen setzt zum Sprung auf die "Lifeside" an. Das "Rohmaterial" für den Angriff fristet in der Irrenanstalt "Deadside Asylum" sein Dasein: In dieser höllischen Psychiatrie dämmern die Seelen von fünf blutgierigen Serienkillern wie "Jack the Ripper" dahin. Sollte es den verlorenen Seelen gelingen, in neue Körper zu schlüpfen , wäre die Apocalypse angebrochen. Nur "Shadowman" kann den Countdown stoppen und die Seelen vernichten. Um Informationen über die scheinbar unsterblichen Killer zu erhalten, blättert Ihr in FBI-Akten, die Euch Eure Verbündete Nettie mit auf den Weg gegeben hat. Hier erfahrt Ihr alles über die Denkmuster der kranken Hirne – und zieht Rückschlüsse daraus, wie und wo Ihr sie besiegen könnt.



Totenkult in der Hölle (Playstation): Nur durch Einsatz von Gegenständen erreicht Ihr alle Seelen.

KAMPFGEIST



Randale im Next-Generation-Universum: Tokas "Soul Fighter" prügeln und ballern sich durch optisch beeindruckende 3D-Welten.

Das MAN!AC-Hauptquartier wird mit Dreamcast-Entwicklungen förmlich bombardiert. Vincent Pargney vom französischen Publisher Piggyback überreichte uns erste Bilder des 3D-Prügel-Adventures "Soul Fighter", das von Toka entwickelt wird und sich thematisch an deren letztem Titel ("Legend" für die Playstation) orientiert. "Soul Fighter" wird jedoch deutlich abwechslungsreicher sein: Non-lineare 3D-Welten erlauben mehr Bewegungsfreiheit – außerdem wird nicht nur geprügelt. In Adventuremanier erforscht Ihr die Level, weicht Fallen aus und greift zu zahlreichen Hieb-, Stich- und Ballerwaffen. Drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten erfordern differenzierte Kampfstrategien, über 40 Gegnertypen und sechs Obermotze stellen sich Euch in den Weg. Zahlreiche Zwischensequenzen, die sich nahtlos ins Spiel einbinden, spinnen die Story bis zum großen Finale weiter.

Von links: L. Belaidouni (Creative Director), C. Gayraud (Level Designer) und R. Soson (3D-Programmierer).



Atmosphärisch: Toka legt viel Wert auf hübsch ausgearbeitete Objekte und animierte Hintergründe.





Toka nutzt die Hardware-Power des Dreamcasts nicht nur für fehlerlose Highres-Optik, sondern bietet auch Realtime-Lightsourcing, Transparenz-Effekte und dynamischen Nebel. Dazu kommen animierte Hintergründe mit rauschenden Wasserfällen sowie unterschiedliche Wetterbedingungen. Schatten von Kämpfer und Hintergrundobjekten werden ebenfalls in Echtzeit berechnet. Besonderes Augenmerk wird auch auf die Ausarbeitung der Krieger gelegt, die alle eine eigene Mimik besitzen. Jeder Feind hat 44 unterschiedliche Bewegungen drauf, Ihr sogar über 100! Für die Animationen ging Toka ins hauseigene Motion-Capture-Studio, das der Technische Direktor Carlo Perconti für unverzichtbar hält: "Um lebensnahe Animationen hinzubekommen, mußt Du viel experimentieren. Wir haben fast ein Jahr gebraucht, um unser System zu optimieren. Besonders die mangelnde CPU-Power der 32-Bit-Konsolen war ein Problem. Denn letztendlich bewirkt nur eine konstant ho-







Clipping-freie Highres-Optik in flüssigen 60 Hz: Toka nutzt für "Soul Fighter" brandneue Entwicklungs-Bibliotheken von Sega.

"SEGA HAT GELERNT" - Toka-Mitbegründer Carlo Perconti übe



Was gefällt Dir am Dreamcast besonders ?

CARLO PERCONTI: Der Dreamcast ist eine sehr gut konzipierte Hardware, Sega hat aus den Fehlern des Saturn gelernt. Es ist beeindruckend, so viel Highend-Technik in so einem kleinen Kasten unterzubringen. Die Leistungsfähigkeit der CPU und der anderen Chips ist enorm. Wir können eine extrem hohe Anzahl an Polygonen darstellen, ohne daß der Prozessor in die Knie gezwungen wird. Ein Highlight ist das Video-Signal, welches ein brillantes Bild ausgibt. Besonders dieser wichtige Bereich wurde bei vielen älteren Konsolen vernachlässigt. Das Speichermedium GD-ROM ist ebenfalls eine sinnvolle Entwicklung. Aber letztlich sind es die Software-Titel, die den Reiz einer Konsole ausmachen und nicht die reine Technologie.

Welche Marktchancen hat der Dreamcast?

CARLO PERCONTI: Der Erfolg hängt hauptsächlich von der Menge und Qualität der Spiele ab. Die Ankündigung der Next-Generation-Playstation hat bei einigen Entwicklern eine Welle des Größenwahns ausgelöst. Es besteht die Gefahr, daß nicht ausreichend Tite für den Dreamcast entwickelt werden – auch deshalb, weil sich viele Publisher aufgrund der breiten Hardware-Basis nach wie vor auf die Playstation konzentrieren.

Was hältst Du von den techni schen Daten der Playstation 2

CARLO PERCONTI: Zur Zeit ist



Zwei gegen einen: Fairneß wird im "Soul Fighter"-Universum klein geschrieben.



Forschergeist: Die weiten 3D-Areale in "Soul Fighter" dürft Ihr frei erkunden.

he Framerate, daß die Animationen flüssig wirken." Unsere Bilder stammen noch von der PC-Version (Voodoo-2-Optik), sollen aber auf dem Dreamcast identisch aussehen. Toka arbeitet ebenfalls an einer Arcade-Umsetzung, auch eine Playstation 2-Version scheint sicher. Carlo Perconti weist darauf hin, daß man bei der Entwicklungsumgebung keine Kompromisse eingeht: "Unsere hausgemachten Tools sind eine große Stärke. So verfügen wir für Motion-Capturing über einen leistungsfähigen Animations-Editor und gestalten mit dem flexiblen Map-Editor die Levels. Unsere letzte Entwicklung "Thin Pak" ermöglicht es, 3D-Max-FMVs nahtlos ins Spiel zu integrieren." Doch Perconti weiß auch, daß Technik nicht alles ist. "Spiele werden nicht von Tools gemacht, sondern von Kreativen, die Ihr Fach beherrschen sollten. *ts*



TITEL
Soul Fighter
HERSTELLER
Toka/Piggyback
SYSTEM
Arcade, Dreamcast
BRD-RELEASE
Oktober

Traumhaft schönes Prügel-Abenteuer mit non-linearen Welten, zahlreichen Gegnertypen und jeder Menge Action!



Zahlreich: Über 40 Feindtypen fordern Euch mit unterschiedlichen Angriffstrategien



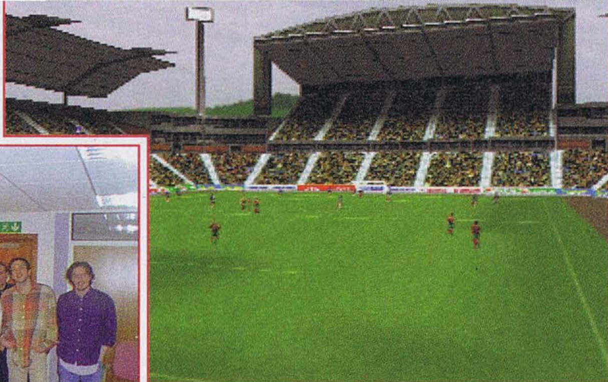
Dreamcast und Playstation 2

och nicht klar, wie die Architektur etztendlich aussieht. Es sind nur in paar Angaben gemacht worden, ie zwar auf weitere Ankündigungen neugierig machen, die uns ber aktuell nicht weiterbringen. Die eröffentlichten Demos sehen zwar nglaublich aus – Demos machen ber noch lange kein Spiel. Im anzen muß man es so betrachten, aß bereits heute kaum noch inschränkungen bei der Entwicklung von Spielen durch die Hardware erfolgen – vielmehr ist es das Können der Entwickler, glaubwürdige Spielwelten zu schaffen. Es wird noch Jahre dauern, bevor Spiele die Fähigkeiten der Playstation 2 komplett ausschöpfen können.



Stets ein Auge auf "Soul Fighter": Carlo beim Probespielen.







Enfield Road trifft Betzenberg: Bei den acht Fantasie-Stadien ließen die Grafiker ihren architektonischen Vorstellungen freien Lauf.

Schützen-Test

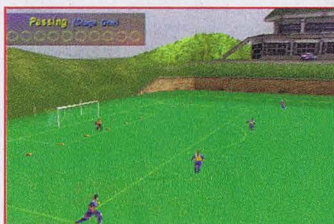
WORK in PROGRESS

Football is coming home: Die Macher der "Striker"-Serie melden sich mit UEFA-Lizenz auf Playstation-Platz und Dreamcast-Rasen zurück.

Mitdenken lohnt sich: Euer Goalie klebt nicht auf der Linie, sondern klärt bei Bedarf an der Strafraumgrenze.







Übung macht den Meister: In zahlreichen Trainingseinheiten freundet Ihr Euch mit der Steuerung an.

In Kooperation mit Publisher Infogrames sicherte sich Rage für sein neustes "Striker"-Sequel die UEFA-Lizenz und präsentierte in Birmingham eine zu 50% fertige Version. Da die Champions-League-Rechte bei Eidos gelandet sind (siehe Test von "UEFA Champions League" in der MAN!AC 5/99), bietet Rage diesen Spielmodus nicht, dafür Pokalsieger- und UEFA-Cup. Außerdem erwartet Euch Qualifikation und Finalrunde der Euro 2000, zwei weitere Kontinentalwettbewerbe sowie ein WM-ähnlicher Modus. Alle vertretenen Club- und Nationalmannschaften laufen mit Originalnamen und -trikots sowie den aktuellen Spielerkadern auf den Rasen.

Damit sich "FIFA"- und "ISS"-Fans schnell an die Kontrolle der "UEFA Striker" gewöhnen, besucht Ihr zu Beginn Eurer Karriere eine moderne Fußballschule. In zahlreichen Übungen müßt Ihr Euren Trainer überzeugen, daß Ihr für die genannten Spielmodi fähig seid – erst dann werden diese freigeschaltet.

Bei den Bewegungsanimationen hat sich Rage besondere Mühe gegeben. "In vielen Fußball-Simulationen springt der Torhüter im Moment Eures Schusses schon in die richtige Richtung, die menschliche Reaktionszeit bleibt unberücksichtigt", kritisiert Trevor Williams, stellvertretender Geschäftsführer von Rage. "Deshalb ließen wir beim Motion-Capturing den Torhüter über die Richtung des nächsten Schusses im Unklaren, so daß er, wie in der Realität, mit einer leichten Verzögerung reagiert." Auch die übrigen Spieler werden gut in Szene gesetzt, insbesondere in den Replays erkennt Ihr den hohen Detailgrad Eurer Akteure. Deutschsprachigen Kommentar gibt's auch, Dieter Nickles (DSF) und ein Werner-Hansch-Imitator sitzen für Euch auf der Tribüne. *ts*







Jeder Spielerkörper setzt sich aus 250 Polygonen zusammen, für die Motion-Capturing-Aufnahmen stand ein Profi der englischen Premier-League zur Verfügung.

TITEL	UEFA Striker
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS, Dreamcast
BRD-RELEASE	September

Konterangriff: Mit toller Optik, UEFA-Lizenz und aufwendiger Kicker-Schule will Rage auf den Fußballthron.

DREAMCAST-VERSION

Traum-Fußball

Obwohl die Playstation-Version für Rage höchste Priorität hat, läuft auch deren Dreamcast-Entwicklerkit auf Hochtouren. Die in Birmingham präsentierte Version befindet sich zwar in einem frühen Stadium, läßt aber schon jetzt keinen Zweifel über die phänomenale grafische Qualität aufkommen. Im Vergleich zu den detailreichen Playstation-Strikern bestehen die Dreamcast-Mannen aus viermal so vielen Polygonen. Eure Spieler haben nicht nur unterschiedliche Gesichtsformen und Hautfarben, sondern auch verschiedene in Echtzeit berechnete Frisuren. Jeder Muskelstrang an den Oberschenkeln läßt sich erkennen. Wurden die Zuschauerränge aufgrund technischer Beschränkungen bisher stiefmütterlich in Szene gesetzt, beschert Euch die neue Konsolen-Generation endlich das I-Tüpfelchen Atmosphäre – Eure Aktionen reißen das Publikum buchstäblich von den Stühlen: Befindet Ihr Euch nämlich vor dem Tor, springen zuerst einige und dann immer mehr Zuschauer auf, die das spannende Geschehen nicht mehr auf den Sitzen hält. Daß auch das Verhalten des Tornetzes nach physikalischen Gesetzen berechnet wird, zeugt von der Detailbesessenheit der fußballverrückten Rage-Crew. "UEFA Striker" soll im Oktober erscheinen und dürfte somit das erste Dreamcast-Fußballspiel in Europa sein.



Animierte Zuschauer, edle Spieler und ein wirklich runder Ball: "UEFA Striker" auf dem Dreamcast.

4 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de



Sony Playstation

ndgerät incl. Dual Shock Joypad	239,00
er Shock Joypad in edlem Look	59,95
l Shock Joypad orig., versch. Farben	59,95
atec Lenkrad Rally	139,00
atec Lenkr. Speedster	189,00
nory Cards	ab 19,95
Kabel incl. HiFi-Anschluß	29,95
rpion Light Gun	69,95
che PSX	49,95
Case für 14 CDs	29,95
neBuster Deluxe	99,95
oder Cheat Modul	89,95
oder Pro Cheat Modul	139,95
Combat 3	139,95
n Resurrection Action	99,95
odlines	99,95
dy Roar 2 Beat 'em Up	99,95
isation 2	99,95
2 Jump 'n Run	89,95
kstalkers 3 Beat 'em Up	109,95
Crisis Action Adventure	139,95
World Noir Adventure	89,95
er Autorennen	94,95
eiz	129,95
Racing Sim 2 Autorennen	94,95
lice 2	99,95
3 Jump 'n Run	94,95
rnal Section Shooter	139,95
end of Legaia Adventure	129,95
ans 24	99,95
ar the Silver Star Adventure	159,95
siah	99,95
al Gear Solid Action-Adventure	79,95
al Gear Solid S.E. solange Vorrat	129,95
d for Speed 4 Autorennen	94,95
t Blank 2	129,95
ulous 3 Strategie	94,95
ce Naseem Boxing	94,95
e Racer Type 4 Autorennen	94,95
cage Autorennen	94,95
dowman	99,95
nghai – True Valor Puzzle	94,95
Lin	129,95
of the Samurai Beat 'em Up	129,95
Reaver Action-Adventure	99,95
Wars: Episode 1	139,95
et Fighter Alpha 3	99,95
hon Filter Action-Adventure	129,95
s of Phantasia Adventure	139,95
ky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
dal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
lly 2	99,95

MEGA BOOST

neue Action Spektakel von den GranTurismo Machern

egaboost	139,95

tere Titel und Zubehör
ragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast

Grundgerät incl. Joypad & Spannungsw.	679,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat 'em Ups	159,95
Lenkrad Arcade Racer	179,95
Gun	89,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	69,95
VGA Box Monitor Anschluß	169,95
Aero Dancing Kunstflug-Simulation	139,95
Blue Stinger Action Adventure	149,95
Buggy Heat	149,95
Dynamite Deka 2 Action Mal	149,95
Evolution Adventure	129,95
F1-Grand Prix 2 Autorennen	149,95
GetBass inkl. Fishing Rod	249,95
Godzilla Generations	119,95
House of the Dead 2 inkl. Gun	199,95
July Cinematic RPG	139,95
King of Fighters Beat 'em Up	149,95
Marvel vs Capcom Beat 'em up	149,95
Pen Pen Tricelon Fun-Racing	129,95
Pop 'n Music	139,95
Power Stone Beat 'em Up	139,95
Psychic Force 2012 Beat 'em Up	139,95
Puyo Puyo N Puzzle	139,95
Sega Rally 2 Autorennen	139,95
Sengoku Turb RPG	139,95
Seventh Cross Adventure	119,95
Sonic Adventure Jump 'n Run	139,95
Super Speed Racing Cart	149,95
Tetris 4D Puzzle	99,95
Virtua Fighter 3TB Beat 'em Up	139,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Game Boy Color

Grundgerät	149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr.Devil	
Light Max 2	39,95
Gex	64,95
Shadowgate	64,95
Super Mario Bros. Deluxe	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Top Gear Rally Rumble Pack	74,95
Turok 2	69,95
Wario Land 2	69,95
Zelda DX	64,95

NEO GEO Pocket

Grundgerät NeoGeoPocket Color	199,00
Diverse Farben, 16-Bit, Color Display	
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
Baseball Stars	99,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2	119,95
Metal Slug	tba
Pocket Tennis	99,95
Puzzle Bobble Mini color	119,95
Samurai Shodown	99,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Nintendo 64

Grundgerät Mario Pack	249,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe	99,95
Body Harvest	129,95
Castlevania	119,95
F1 World Grand Prix 2 Juni	94,95
Gauntlet Legends	139,95
Gex 2	149,95
Hybrid Heaven	139,95
Jet Force Gemini	139,95
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 – Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	139,95
Shadowgate	139,95
Shadowman	119,95
Star Wars-Episode1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Tonic Trouble	129,95
WWF Attitude	139,95
Zelda 64	129,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Digital Video Disk

ALIEN
THX
DOLBY DIGITAL

jetzt vorbestellen!

USA – Code 1

A Bug 's life Disney/Pixar	79,95
Alien 1-4 lim. Edition Box	1.6.99
American History X	69,95
Antz!	69,95
Blade Wesley Snipes	69,95
Bulworth Warren Beatty	69,95
Future Sports Wesley Snipes	69,95
I still know what u did last S.	69,95
Rush Hour Jacky Chan, Chris Tucker	69,95
Soldier Kurt Russel	54,95
Vampires James Woods	69,95

Deutsche DVDs – Code 2

Lethal Weapon 4	59,95
The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman	49,95

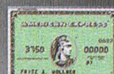
Fordern Sie unsere umfangreiche DVD Preisliste kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten

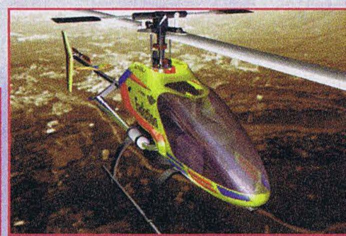


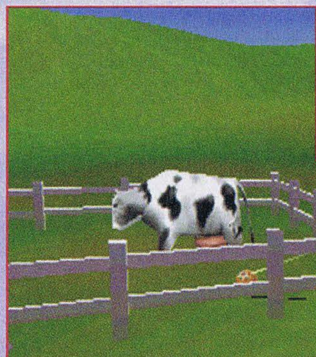




0221-1607111

ersenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). … der Annahmeverweigerung der V…
erten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software … Nichtgefallen ist ausgeschlossen. …






Deja vu: Auf dem Bauernhof entdeckt Ihr eine Kuh, die Kennern früherer Shiny-Spiele bekannt vorkommt...

Geschicklichkeitstests: Während Ihr links durch die Reifen fliegen müßt, ist oben die Barrackenwand Endstation Eurer Aufgabe.

Modellflug auf Playstation

Mut zum Risiko: Mit der ungewöhnlichen Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers bringt Shiny frischen Wind in den Konsolen-Alltag.

Shiny (bekannt durch "Earthworm Jim", "MDK", "Wild 9") bezeichnet "R/C Stunt Copter" nicht als Videospiel, sondern nennt es ein "Software-Spielzeug". Es hat Anleihen eines normalen Spiels (Highscores, Missionsziele), ist jedoch in der Hauptsache ein Simulator. Die Steuerung entspricht exakt der eines ferngesteuerten Hubschraubers, die Umsetzung wird von Modellflug-Fan und Shiny-Chef David Perry penibel überwacht. Denn die Kontrolle Eures Fluggeräts ist der wichtigste Motivationsfaktor von "R/C Stunt Copter". Nur (Analog-) Joypad-Könner kommen auf Anhieb mit dem eigenwilligen Fluggerät zurecht – nicht umsonst gilt der Hubschrauber unter eingefleischten R/C-Fans als König der Modellfluggeräte.

Damit auch Gelegenheitsspieler ohne Frust vom Boden abheben, gewöhnt Ihr Euch in zehn Übungseinheiten an das Gefühl für Höhen- und Seitenruder; ein



Da Ihr mit den Hilfsstangen schlecht durch den Reifen kommt, könnt Ihr sie auch abmontieren.

Trainer gibt Anweisungen. Anfängliche Fehler kommentiert er noch mit Humor; vermasselt Ihr die Aufgabe trotz mehrerer Versuche, reißt sein Geduldsfaden, und er staucht Euch wütend zusammen ("You're flying like sh..!").

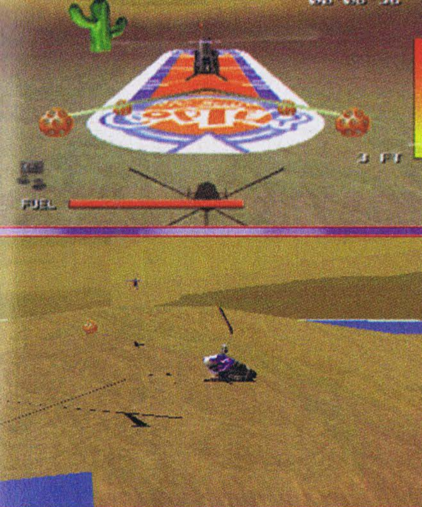
Der Trainings-Modus macht Euch nicht nur mit der Steuerung vertraut, sondern bestimmt auch den Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels. Abhängig von Euren Ergebnissen ändern sich Faktoren wie Flugverhalten oder Windstärke. Eure erlernten Fähigkeiten nutzt Ihr im

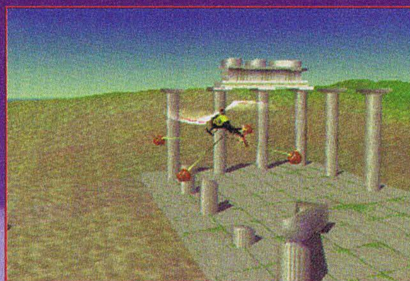
DIE STEUERUNG

DUALSHOCK-OPTIMIERT

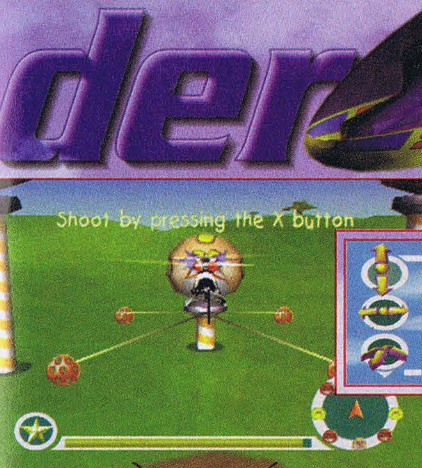


"R/C Stunt Copter" bietet zwar auch eine Digital-Steuerung, doch nur mit einem Analog-Controller wie Sonys "Dualshock" habt Ihr Euren Heli richtig im Griff. Modellflug-Profis wissen Bescheid: Mit dem linken Stick kontrolliert Ihr Höhenruder und Flugrichtung, mit dem rechten kippt Ihr den Hubschrauber seitlich und senkt bzw. erhöht die Hubschraubernase – zum Variieren der Geschwindigkeit. Dadurch ändert sich automatisch die Flughöhe, so daß Ihr bei jedem Tempowechsel mit dem Höhenruder ausgleichen müßt. Unterschiedliche Windverhältnisse erschweren zielgenaues Fliegen zusätzlich.





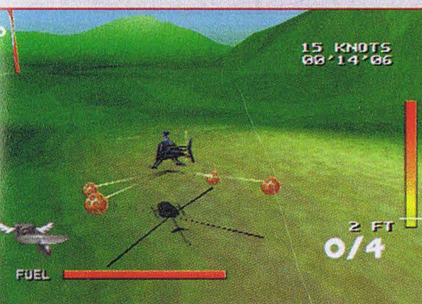
Ganz relaxed: Im "Freeflight" erfreut Ihr Euch an der schönen Umgebung.



Achtet auf die Höhenangabe (oben), sonst fliegt Euer Heli schnell in tausend Teile (unten).

der





In insgesamt zehn Trainingseinheiten bombardiert Ihr u.a. Luftballons

"Singleplayer"-Modus in dreißig Geschicklichkeitstests: Ihr fliegt u.a. im Slalom durch einen Stangenwald, ballert mit Plastikkügelchen auf Luftballons oder kracht mit Eurem Helikopter in eine Zielscheibe an der Wand einer Holzbaracke. Spätestens jetzt wissen Modellflug-erfahrene Konsoleros, wieso "R/C Stunt Copter" auch für sie interessant ist – in der Realität gehen solche gewagten Manöver nämlich schnell ins Geld!

Im "Freeflight"-Modus läuft keine Uhr mit, und Ihr werdet auch nicht mit einer Aufgabenstellung belastet. Stattdessen liefert Ihr Euch "just for fun" ein Wettrennen mit einer Katze oder erfreut Euch in diversen Umgebungen an der Landschaftsgestaltung.

Dank der hohen Auflösung (640x240 Pixel) erkennt Ihr jedes Detail an den sechs implementierten Hubschraubertypen. Die Entwickler nahmen dafür unzählige Modelle mikroskopisch genau in Augenschein und testeten deren Robustheit. Die Helikopter haben sogar ein kleines Verbrennungsmotörchen, das leichte Rauchfahnen hinter sich her zieht. Beim Schatten machte Shinys Detailwut ebenfalls nicht halt – er entspricht zu 100% dem Geschehen in der Luft. *ts*

R/C-MODELLFLUG

ERWACHSENEN-SPIELZEUG



Allein in Deutschland verbringen mehr als 10.000 Personen, zum Großteil Männer, ihre Freizeit mit dem Basteln und Betreiben von ferngesteuerten Modellflugzeugen und -hubschraubern. Die meisten sind in Clubs und Vereinen organisiert und veranstalten regelmäßige Wettbewerbe, bei denen die fliegenden Kunstwerke, ähnlich wie in "R/C Stunt Copter", in diversen Disziplinen antreten.

Um auf einen der ersten Plätze zu kommen, werden keine Kosten und Mühen gescheut. Während einfache R/C-Modellbausätze für unter tausend Mark zu haben sind, kosten die teuersten montierten Hubschrauber so viel wie ein Kleinwagen!



Die besten Modelle sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Ein Pilot im Cockpit ist dabei Ehrensache!







Shiny-Chef David Perry ist Modellflug-Fan. Bei einem abendlichen Entspannungsflug hatte er die Idee zu "R/C Stunt Copter"



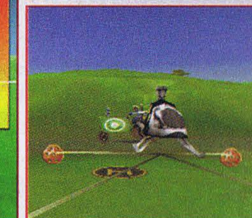
TITEL	R/C Stunt Copter
HERSTELLER	Shiny/Interplay
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juli

Innovative Modellflug-Simulation: Fliegt mit realistischer (Fern-) Steuerung Kunststücke oder "just for fun".



Anfänger-Hilfe: Mit Stützstangen wird die Landung zum Kinderspiel.





Per Knopfdruck wechselt Ihr die Perspektive und betrachtet den hohen Detailgrad der Helis von allen Seiten







Laß es krachen: Explosionen gehören ebenso zum Alltag eines "Silent Bomber" wie die schier übermächtigen Zwischenbosse.



Der Obermotz stellt sich vor: Am Ende eines Levels warten besonders heftige Bösewichte auf Euch.

Lautlose Kracher

Tamagotchi war gestern: Bandai schickt Euch bei "Silent Bomber" in eine apokalyptische Actionhatz durch das All.



Hauptdarsteller Yutah Fate steht in der Feuersbrunst: Echtzeit-Abschnitte führen die Story weiter.

Gigantische, fast 200 Kilometer große "Dante"-Raumschiffe kreisen um die Erde und sind von feindseligen Aliens besetzt. Ein klarer Fall für die "Silent Bomber"-Truppe: Entert die Shuttles und treibt die Invasoren ins All.

Euer Ziel ist einfach: Um einen Level zu beenden, müßt Ihr alle Feinde eliminieren, erst dann dürft Ihr die Arena verlassen. Die Waffen können eine "Bomberman"-Inspiration nicht verleugnen, Ihr verlaßt Euch vor allem auf verschiedene Bombenarten: Neben dem gewöhnlichen Krach-Bumm-Modell bedient Ihr Euch auch leichter Varianten, um ein Ziel zu betäuben. Für harte Brocken dagegen verwendet Ihr stärkere Kaliber wie Plasma- oder Napalmkracher. Auf Knopfdruck setzt Ihr die Knallkörper ab, ein weiteres Kommando führt zur Detonation. Die Fernzündung nutzt Ihr, um zusätzliche Bomben zu legen: In einer Kettenexplosion blasen auch dicke Aliens ihr Lebenslicht aus. Gegen fliegende Feinde vertraut Ihr auf ein weiteres Hilfsmittel: Habt Ihr Euer Energieraster aktiviert, fungiert dieses als Zielerfassung: Jeder Gegner, der dieses Feld betritt, bekommt auf Knopfdruck einen Knallkörper aufmontiert – sehr praktisch auch für rasante Monster, die Ihr manuell einfach nicht erwischt.







In den Raumschiffhangars tummeln sich zahlreiche bösartige Killermechs

Habt Ihr einen Level von den Invasoren gesäubert und den finalen Kampf gegen einen Obermotz bestanden, dürft Ihr trotzdem nicht trödeln: Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr den Ausgang finden. Die einzige Hilfe ist dabei ein Abstandsmesser, der Euch die Entfernung, nicht aber die Richtung zum rettenden Portal zeigt.

Um Euch von Beginn an die hektisch-beklemmende Atmosphäre nahe zu bringen, beauftragte Bandai Experten: Für das Intro zeichnet das Team von Wilco Japan verantwortlich, zu deren früheren Arbeiten die eindrucksvollen FMV-Sequenzen von „Tekken" und „Final Fantasy 7" gehören. *us/nc*

TITEL	Silent Bomber
HERSTELLER	Bandai
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	4. Quartal

Gezieltes Bombenlegen im hektischen Dauerfeuer verspricht ein krachiges Action-Spektakel mit Knalleffekt.

BANDAIS KARATE-WISSENSCHAFT

Aufstieg durch Prügel





Ein weiteres Projekt aus der japanischen Softwareschmiede ist "Ichigeki", ein etwas anderer Vertreter der Prügelspielgattung: Basierend auf den traditionellen Regeln der weltweiten Karateorganisation "Kyokushin", gegründet vom Großmeister Sosai Masutatsu Oyama (siehe Bild), liegt der Schwerpunkt nicht auf wildem Drauflosschlagen, sondern auf der Entwicklung Eures Kämpfers. So müßt Ihr erst Basistechniken beherrschen, bevor Ihr speziellere Schläge lernt. Vor einem Match führt Ihr Aufwärmübungen durch, um besser gerüstet zu sein: Im Duell könnt Ihr Eure Angriffe auf einzelne Körperteile des Gegners konzentrieren, um ihn schnell zur Aufgabe zu zwingen. Die Werte Eures Kämpfers könnt Ihr speichern und auf der Pocketstation verbessern: Hier tretet Ihr nicht gegen Menschen, sondern rund 100 Tiere an, die völlig andere Anforderungen an Eure Technik stellen.



Kleine Einblendungen helfen Euch zu Beginn mit der Bedienung.





Gut gebombt ist halb gewonnen: Paßt aber auf, daß Ihr nicht selbst in's Feuer eines Eurer Knallkörper geratet.



Hektik: Zum Glück ist der Ausgang nicht mehr weit weg.

Videospiele Online - komplett und kompetent

feature

Brisant: Messe- und Branchenberichte aus Europa, den USA und Japan; aktuelle Previews von kommenden Spiele-Knüllern.

Aktuell: Heisse Nachrichten aus der Welt der Video- und Computerspiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

news

game reviews

Kompetent: Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes. So wisst Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.

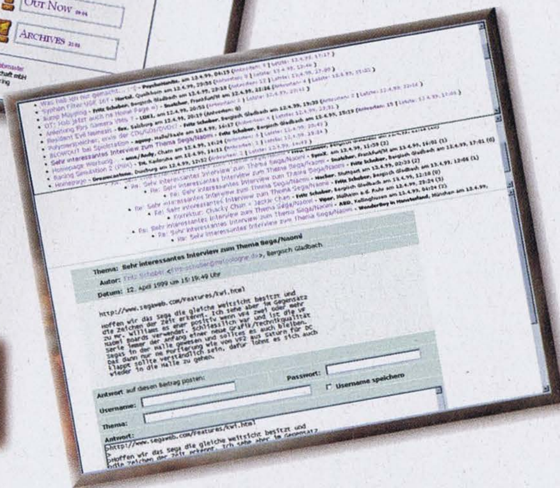
www.maniac-online.de

MAN!AC online

Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospielinfos in mehr als 20.000 Dateien!



Schnell: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich und zweiwöchentlich.



out now

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Surft zu "Out Now", und Ihr wisst, was in Deutschland, den USA und Japan abgeht.

forum

archives

Komplett: Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält neben allen MAN!AC-Tests von Playstation-, Dreamcast- und Saturn-Spielen Tausende von Cheats und Tips.

Explosiv: Mehr als 1.400 registrierte Spielefreaks diskutieren sich im beliebstesten deutschen Spieleforum die Köpfe heiss - jetzt mit neuer Optik und komfortablen Funktionen.

Warum noch warten?
Einsteigen und dabeisein! (kostenlose Registrierung laufend unter www.maniac-online.de/forum/reg.html)

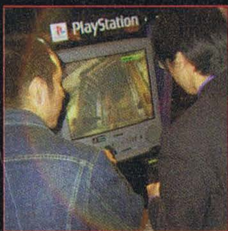
Das Dorf des Teufels

Capcom hat's auf Eure Nerven abgesehen – der neueste "Survival Horror"-Schocker führt Euch nach Japan!

WORK in PROGRESS



Überraschung auf Capcom-Art: Noch bevor der japanische "Resident Evil"-Erfinder "Dino Crisis" aus dem Käfig läßt, stellte er auf einer außerordentlichen Pressekonferenz am 16. April schon den nächsten Horrortrip vor. Im "Tokyo International Forum" zeigte man der Presse, daß Capcom auch für das Jahr 2000 noch hochkarätige Playstation-Spiele entwickelt – so weit ist es nämlich noch hin bis zur geplanten Veröffentlichung von "Demon Warrior". Das Spektakel basiert auf der "Resident Evil"-Kombination aus vorgerenderten Hintergründen und detaillierten Polygonfiguren. Im Gegensatz zum Echtzeit-Abenteuer "Dino Crisis" fallen deshalb hier kurze Ladepausen an, wenn Ihr in andere Bereiche der Umgebung wechselt – Schilfzäune, Holztore und weitere Grenzen unterteilen das Spielfeld in Bereiche, die jeweils komplett in den Speicher geladen werden. "Demon Warrior" versetzt Euch direkt in das mittelalterliche Japan der Sangoku-Ära, in der Ihr als edler Samurai Akechi Samanosuke durch die Ländereien zieht. Doch in einem unauffälligen Dörfchen, wo sonst Reisbauern in der Sonne dösen und Stimmengewirr den Reisenden erfreut, ist fatale Ruhe eingekehrt: Die Dorfbewohner liegen mit zerschnittenen Kehlen in ihren Hütten, Blutspuren künden von grausamen Ritualen und kein Überlebender läßt sich blicken. Jetzt greift Ihr in das Geschehen ein! Via Joypad beginnt Ihr, das Dorf zu erforschen. Die Steuerung orientiert sich ebenso wie die Technik am Zombie-Vorgänger. Genau wie seine Verwandten vom "Raccoon Police Department" dreht Ihr den Samurai per Pad-Befehl um die eigene Achse und laßt ihn vorsichtig nach vorne pirschen. Bei der Abwehr feindlicher Kreaturen bleibt Euch der Nahkampf indes nicht erspart, Feuerwaffen sind in die-





Testspiel und Talk: Der japanische Star Kaneshiro Takeshi dient als Textur-Vorbild für den Spiele-Helden Akechi.







Überraschende Begegnung am Eingangstor: Zwei mysteriöse Schergen verwickeln Euch in ein Schwertgefecht.







Dämonisches Ableben: Samurai-Rächer Akechi schickt seine eliminierten Widersacher in einer blutähnlichen Flüssigkeit direkt in die Hölle zurück.







Unheil beim Statuen-Slalom: Akechi erwehrt sich der fleischgewordenen Monster durch schnelle Richtungswechsel und Katana-Manöver.



Heiße Schlacht: Akechis Feuermagie heizt den dämonischen Mordbuben ordentlich ein!

鬼武者

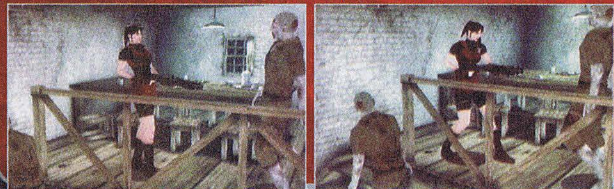
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Dreamcast-Schrecken

Der Countdown läuft, die Zombies faulen sich bereits buchstäblich den Arm ab: Wenn im Herbst für Veteranin Claire das Unternehmen "Veronica" anläuft, erinnert nur mehr der rätselhafte Spielablauf an den 32-Bit-Vorgänger. Optisch wird ein neues Kapitel aufgeschlagen – wer einen schwachen Magen hat, schlägt dieses prompt wieder zu: Nie zuvor waren Eiterbeule, Armstumpf und leere Augenhöhle so detailreich zu sehen, die hochauflösenden Texturen machen diese "Resident Evil"-Episode zu einer der unappetitlichsten Erfahrungen, seit es Videospiele gibt! Trotz durchgängiger Echtzeit-Polygongrafik (wie bei "Blue Stinger") bleibt Capcom beim Prinzip "Schreck durch abrupte Perspektivenwechsel".



In die Ecke gedrängt: Hoffentlich hat Claire die Shotgun durchgeladen... ...dann fliegen hier gleich die Köpfe!



Dezente Kameraschwenks rücken den haarsträubenden Horror ins rechte Licht: Claire wird von zwei Seiten angegriffen...



Geschickt gewählte Perspektiven erhöhen die Dramatik der Kampfsequenzen

ser Epoche auch bei der Dämonenbekämpfung noch nicht erfunden. Euer Krieger wehrt sich, indem Ihr mit dem Viereck-Knopf das Katana durch die Luft sausen laßt – mitten in den Oberkörper der Angreifer. Und die Schurken strömen aus allen Ecken herbei: Ob in der verlassen wirkenden Scheune oder am dunklen Marktplatz, seltsame Gestalten versuchen Euch an der Aufklärung der Ereignisse zu hindern. Geglückte Schwertmanöver lassen die unmenschlichen Angreifer blutüberströmt zusammensinken – mit jedem Raum findet Ihr neue Beweise, daß hier eine dämonische Macht am Werke ist.
Zum Glück habt Ihr alias Akechi im Kloster nicht nur Schwertkunst, sondern auch Alchimie erlernt. So heizt Ihr den gottlosen Horden in brenzligen Situationen mit Zauberei ein – und macht ihnen per Druck auf die Dreiecks-Taste mit Feuermagie ordentlich Dampf. Ist der magische Sprit gerade knapp, ergreift Ihr per Kreis-Knopf die Flucht: Mit dieser Taste sprintet Akechi geschickt an den Teufelsschergen vorbei und verschafft sich eine bessere Kampfposition.
Die Story von "Onimusha", so der japanische Titel des Spiels, wurde vom Studio "Flagship" ersonnen – die Firma gehört dem Ex-"Street Fighter"-Produzenten Mr. Okamoto. Um sicherzustellen, daß das teilweise extern entstehende "Demon Warrior" authentischen "Resident Evil"-Touch vermittelt, verpflichtete Capcom mit Mr. Inafune und Mr. Takeuchi sowohl den Produzenten als auch den technischen Direktor der Zombie-Serie. Während der Pressekonferenz wagten sie prompt ein Probespiel an der Ein-Level-Demo und bewiesen, daß "Demon Warrior" zurecht als nächster "Survival Horror"-Titel im Katalog steht: Heftige Schwert-Action, realistische Kampfanimationen und angenehm kurze Ladepausen zeigen das Knowhow der Programmierer. Auch in Punkto Schockeffekte gönnt Euch das Teufelsspektakel keine Gnade.
Bevor Ihr Euch ins fernöstliche Japan wagt, stehen allerdings noch "Resident Evil"-Einsätze auf dem Release-Plan: Im Herbst startet die Nintendo-64-Umsetzung einer indizierten Episode, ehe auf der Playstation "Resident Evil Nemesis" Chaos verbreitet. *cb/nc*





Mit Sinfonieorchester und Pressekonferenz feierte Capcom die Vorstellung von "Demon Warrior".



Das Testspiel überzeugte: Die Qualität der Hintergründe ist schon jetzt perfekt!

TITEL	Demon Warrior
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	2000

Fantasievolle Variation des "Resident Evil"-Konzepts: Erkundet ein besessenes Dorf und treibt dort Dämonen aus!

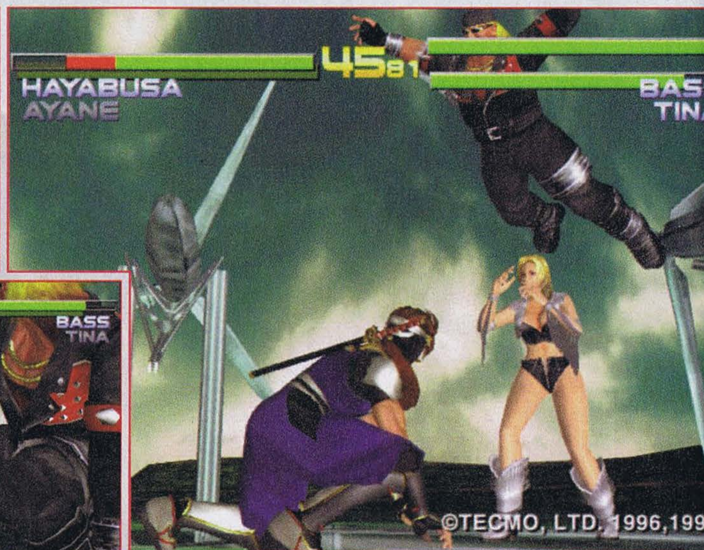


Keine Chance für Feiglinge: Die meuchelnden Dämonen greifen meist in Horden an!



Gehen oder Laufen? Per Knopfdruck beeilt sich Akechi bei der Spurensuche.







Eingreifen verboten: Im Team-Battle-Modus warten die Kollegen am Arenarand auf ihren Einsatz.

Krawall in der Todeszone



Vor dem Duell provozieren die Kämpfer in herausfordernden Posen

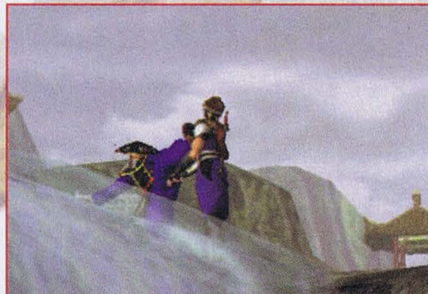
Drei Jahre nach ihrem ersten Turnier kehren die "Dead or Alive"-Recken auf dem brandaktuellen Tecmo-Automaten zurück: MAN!AC sprach mit dem Produzenten Tomonobu Itagaki über neue Features, teure Mädels und Prügelspiel-Philosophie.

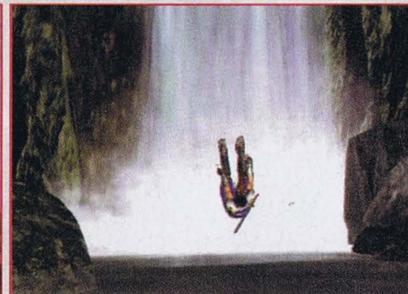
TITEL: Dead or Alive 2
HERSTELLER: Tecmo
SYSTEM: Arcade
BRD-RELEASE: nicht bekannt

Offensive 3D-Keilerei auf zwei Arenaebenen: Werft den Feind durch's Kirchenfenster und vermöbelt ihn draußen weiter.

Während sich Sega zu Saturn-Zeiten die Model-3-Hardware vorbehielt und Fremdentwicklern nur den veralteten Model-2-Automaten zur Verfügung stellte, ändert der japanische Arcadegigant nun seine Taktik: Dank Dreamcast-verwandter Hardware ist das Naomi-Board allen Fremdherstellern zugänglich. Seit September bastelt Tecmo fleißig an dem brandneuen "Dead or Alive 2"-Automaten, der unter Umständen für den Dreamcast erscheint. Tecmo hat sich jedoch bislang auf keine Konsolenumsetzung festgelegt, Playstation-2-Sympathisanten dürfen also ebenfalls hoffen.

Wer den Vorgänger kennt, findet sich in "Dead or Alive 2" sofort zurecht: Drei Feuerknöpfe stehen für Schlag, Tritt und Wurf, nur die Steuerung im dreidimensionalen Raum wurde dezent modifiziert. Demnach blicken sich die Kämpfer immer in die Augen anstatt sich auch mal den Rücken zuzudrehen. Etwa 70 Prozent der Spezialattacken werden denen des Vorgängers ähneln. Auf eine Ausweichtaste wie in "Virtua Fighter 3tb" wurde verzichtet: "Eine Keilerei muß ein offensives Spiel sein", kommentiert Produzent Tomonobu Itagaki. Auch an der ungewöhnlichen "Danger Zone" wurde festgehalten, jedoch in einer realitätsnahen Form: Geht einer der beiden Kontrahenten zu Boden, sorgen Steine und Dornen für zusätzliche Schmerzen. Die Beschaffenheit des Untergrunds beeinflußt dabei den Energieverlust. Jede der Hochhaus-, Tempel- und Windmühlenarenen sorgt mit zwei Spielebenen zusätzlich für gnadenloses Eastern-Feeling: Ihr schleudert den Feind einen Wasserfall hinunter oder









Befördert Ihr am Wasserfall Euren Gegner in den Abgrund, verfolgt Ihr den Sturz sowie Euren hinterher eilenden Helden in einer kurzen Animation: Unten angekommen, folgt die finale Tracht Prügel.









Jann Lee erteilt die letzte Ölung: Im Kirchengiebel schleudert Ihr den Gegner durch das Mosaikfenster in den Hof – Euer Held folgt prahlerischen Gebärden.



Knöcheltiefer Bodennebel verleit der Tempelarena ein märchenhaftes Ambiente

durch's Kirchenfenster auf den Dorfplatz und verfolgt die beeindruckende Purzel- und Sprunganimation (je nach Kontrahent). Auf der unteren Ebene angekommen, setzt Ihr dann ordentlich nach. Auch über die Spielmodi haben sich die Tecmo-Entwickler Gedanken gemacht: Die Automatenversion von" Dead or Alive 2" besitzt neben einem Zweispieler-Modus (im Vorgänger nur in den Konsolenversionen) auch einen Team-Battle-Modus. Im Gegensatz zu anderen 3D-Prügelspielen stehen die Kollegen jedoch am Arenarand, verfolgen aufmerksam die Keilerei und lösen auf Kommando ihren aufgemischten Kollegen ab. Dabei bleiben die Kämpfer immer fair: Teammoves und hinterhältiges Eingreifen wie im Wrestling wird voraussichtlich nicht möglich sein.

Grafisch erwartet Euch ein FX-Feuerwerk der Superlative: Ihr besucht jede Arena zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten, Bodennebel und rotierende Windmühlen lassen die Hintergründe besonders plastisch erscheinen. Die detailliert animierte Mimik verleiht Euren Helden Persönlichkeit, vom hinterhäligen Ninja bis zum goldigen Girlie. Hinzu kommen liebevolle Details wie Bass' Eisenkette, die bei jeder Bewegung an seiner Rockerkutte baumelt. *oe/nc*







Jede der prunkvollen Arenen besucht Ihr zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten. Auch das Wetter ändert sich.

"UNSER GRUNDKONZEPT IST SEX UND GEWALT..."



Tomonobu Itagaki, Produzent von "Dead or Alive 2"

? Warum ließ "Dead or Alive 2" so lange auf sich warten?

TOMONOBU: "Dead or Alive" erschien 1996, elf Monate später stellten wir die Sega-Saturn-Fassung fertig. Nach weiteren fünf Monaten folgte die Playstation-Adaption, ein halbes Jahr später erschien eine Arcade-Version auf System-11-Basis. Wie Ihr seht, verfolgen wir eine Multiplattform-Strategie.

? Arbeiten an "Dead or Alive 2" dieselben Entwickler wie beim Vorgänger?

TOMONOBU: Ja, unser Team umfaßt rund 40 Personen. Dabei hadelt es sich um weniger als zehn Programmierer, die restliche Crew kümmert sich um das Design. Playstation- und Saturn-Versionen wurden damals zeitgleich programmiert, das Team war in zwei Gruppen geteilt.

? Habt Ihr für "Dead or Alive 2" Kampfsportler ins Motion-Capture-Studio gelockt?

TOMONOBU: Teilweise. Einige Animationen haben wir selbst erstellt, andere wurden via Motion-Capture-Technik eingelesen und nachbearbeitet. Ein Teil der Mimik haben wird selbst designed, für die zahlreichen sexy Animationen nützten wir jedoch eine weibliche Darstellerin. Das war teuer! *(lacht)*

? Wie unterscheidet sich die Entwicklung für Naomi- und Model-2-Hardware?

TOMONOBU: Durch den leichten Zugriff auf die Naomi-Hardware können wir wesentlich mehr experimentieren: Um die Vorabversion auf der Model-2-Platine auszuprobieren, mußten wir das Spiel auf ein Flash-ROM brennen und in den Automaten einbauen. Dies benötigte rund einen Tag, bei der Naomi-Hardware ist das Spiel nach zwei bis drei Stunden testbereit. Das kommt natürlich auch der Qualität der Spiele und den Special-FX zugute.

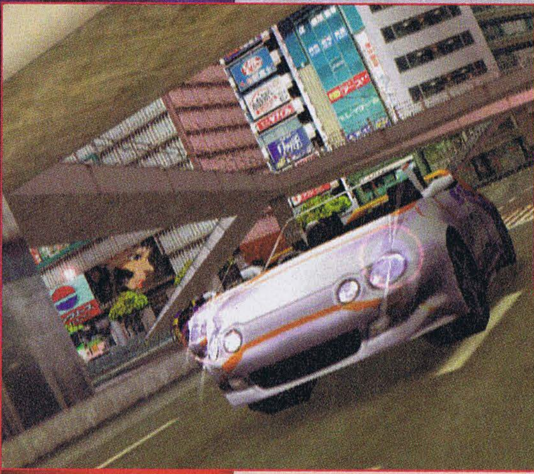
? Welche Spiele hast Du vor "Dead or Alive 2" entwickelt?

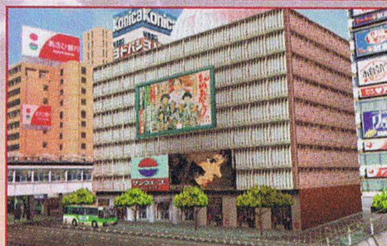
TOMONOBU: Bei "Dead or Alive" war ich zum ersten mal Entwicklungsleiter. Zuvor arbeitete ich an einem Spiel, das leider nie erschienen ist *(lacht)*. Meine Karriere begann als Grafikprogrammierer für die japanische Anime-Umsetzung "Captain Tsubasa" fürs Super Nintendo.



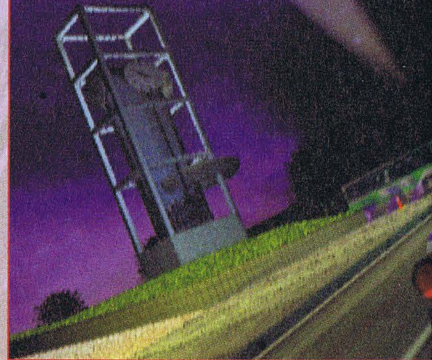
? Welche (Prügel-) Spiele bevorzugst Du persönlich?

TOMONOBU: In der Vergangenheit zockte ich am liebsten "Street Fighter 2", mein Favourit ist jedoch neben "Wizardry" und "Civilization" Nintendos "Zelda 64": Ich war so beeindruckt, daß ich "Dead or Alive 2" eine Wasserfallarena verpaßte. Für die Sprunganimationen vom Wasserfall studierte ich genau die entsprechende "Zelda"-Wasserfallszene.





Ein Cabrio in Japan: Rechts oben erkennt Ihr ein Foto aus Tokio, darunter dasselbe Gebäude in der "Metropolis"-Szenerie.



Scheinwerfer-Effekte an der Stadtgrenze und am Wagen: Ein Grafik-Traum wird wahr!

Nachtfahrt

WORK in PROGRESS

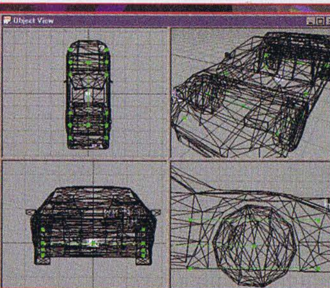
Die nächste Generation der Rennspiele rollt an: Mit "Metropolis Speed Racing" bastelt Sega an einem exklusiven Dreamcast-Flitzer.

Seit jeher scheuen Rennspiele vor Innenstädten zurück: Schon in seligen "Pole Position"-Tagen düsten Spiele-Flitzer lieber vor einer Stadt, als sich in die komplexe City voller Wolkenkratzer, Ampeln und Gegenverkehr zu wagen. Der Grund dafür ist logisch: Gebäude, Häuserfassaden und Zivilverkehr nagen an den begrenzten Leistungsreserven Eurer Konsole, und knapper Texturspeicher macht aus einer bunten Straßenszenerie im RAM-Umdrehen eine Fassaden-Ödnis. Erst die neue Konsolengeneration ermöglicht, daß Ihr Eure Fahrkünste direkt in den heißesten Metropolen dieser Welt beweist.

Für ihr erstes Dreamcast-Spiel haben sich die englischen Entwickler "Bizarre Creations" deshalb die Weltstädte Tokio, London und San Francisco ausgesucht. Eure Rennen finden in jeweils drei ausgewählten Distrikten dieser Cities statt, wobei Ihr jede Menge Platz zum Überholen habt. Jedes Gelände ist stattliche zwei Quadratmeilen groß und orientiert sich an den authentischen Schauplätzen. Die Rennstrecken selbst führen kreuz und quer durch die Innenstadt, und Ihr könnt nicht damit rechnen, daß Nah- und Berufsverkehr aus Rücksicht zur Seite fährt. Im "Arcade Championship"-Modes kämpft Ihr gegen Konkurrenz-Karossen ebenso wie gegen lahme Busse und nervige Sonntagsfahrer. Wer sich beim Powerslide verschätzt, knallt in lose herumstehende Abfalltonnen oder wirbelt herumliegende Blätter auf. Bis zu vier Spieler zugleich rasen per Splitscreen durch die Stadt – ob dieser Modus zu grafischen Einbußen führt, ist im Moment noch unklar. Staubt Ihr schließlich nach einem halben Dutzend erfolgreicher Einsätze den Siegerpokal ab, qualifiziert Ihr Euch für den "Metropolis Story"-Event: Hier wird in jeder Stadt ein weiterer Kurs freigeschaltet, und zehn neue Wagen stehen in der Auswahl-Garage. Euer Ziel ist es, gegnerische Team-Mitglieder durch einen Sieg für Euch zu gewinnen, um eine eigene Mannschaft aus vier Boliden zu bilden. Sobald Ihr diese Aufgabe erfüllt habt, tretet Ihr in das "Metropolis Team Race" ein. Hier koordiniert Ihr begrenzte Ressourcen wie Reifen, Sprit, Motoren und weitere technische Details, um beim Duell



Die Videospiel-Flitzer werden rund: Dank tausender Polygone sehen die "Metropolis"-Autos klasse aus.

Polygon-Overkill: Anhand des Drahtgittermodells erkennt Ihr die Polygonmenge der Fahrzeuge.

BIZARRE CREATIONS





Verblüffende Lichtreflexionen sind nur eines der vielen grafischen Schmankerl von "Metropolis": Sogar Laternen spiegeln sich im nassen Asphalt (rechts oben).

Szenen eines Rennens: Während der Busverkehr wie gewohnt dahintuckert, dröhnen noble Cabrios in einem Höllentempo durch die Innenstadt.

gegen andere Teams zu gewinnen. Diese Verknüpfung von drei Spielmodi soll Euch für mehrere Wochen an's Dreamcast-Pad fesseln; denn dank 26 verschiedenen Fahrzeugen ergeben sich unzählige Teamvarianten. Wer's einfacher mag, übt den Streckenverlauf gegen seine eigene Bestzeit in Form des Ghost-Cars; hier stören keine anderen Vehikel beim Optimieren der Kurventechnik.
Erfolgreiche "Metropolis"-Spieler müssen nicht nur mit wechselnden Straßen- und Verkehrsbedingungen klarkommen, sondern sind auch wetterfest: Zu jedem Zeitpunkt des Rennens können Wetter- und Lichtverhältnisse umschlagen, so daß Regen, Nebel und Dämmerung zusätzliche Probleme bereiten. Dabei erlaubt es der flexible Editor, verschiedene Wettereffekte beliebig zu verknüpfen – von der traumhaft sonnigen Frühlingsfahrt bis hin zum mittleren Weltuntergang.
Damit Ihr nicht in x-beliebigen Fantasie-Flitzern durch reale Städte düst, bemüht sich Bizarre um die Lizenzen namhafter Autohersteller. In Europa haben bereits Mercedes-Benz, Fiat, Alfa Romeo, Renault, Rover und TVR zugesagt. Aus Übersee gesellen sich Ford, Toyota, Honda, Mazda und Mitsubishi hinzu, mit weiteren Firmen wird im Moment verhandelt. Anhand der offiziellen Leistungsdaten der Fahrzeuge entwickelt Bizarre ein physikalisches System, daß das Fahrverhalten der einzelnen Modelle möglichst originalgetreu simuliert. Bizarre bietet den beteiligten Firmen übrigens auch Werbeflächen innerhalb der Spiel-Areale an – anhand dieser Tatsache (und der Screenshots auf diesen Seiten) erkennt Ihr schon, wie hochauflösend die "Metropolis"-Texturen aussehen. Das Design dieser Grafikelemente wurde anhand von Foto- und Videoaufnahmen der "echten" Großstädte so realistisch wie möglich gestaltet.
Per VMS-Memorykarte verwaltet Ihr den bisher erspielten Fuhrpark und Eure Bestzeiten – ähnlich "Gran Turismo" fahren Eure Nobelflitzer den kümmerlichen Wagenbestand Eurer Kumpels in Grund und Boden! Natürlich wird "Metropolis" auch die Modem-Fähigkeiten des Dreamcast nutzen. Geplant ist, auf einem speziellen "Metropolis"-Server die Bestzeiten aus der ganzen Welt zu verwalten. Als besonderen Anreiz soll dort unter allen Profis der "Ultimate Grand Prize" ausgespielt werden – vielleicht winkt dem besten Fahrer sogar ein Mercedes-Cabrio oder ein anderes Highend-Gefährt? *cb*

TITEL	Metropolis SR
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	September

Ich glaub, ich träume: Unglaublich detailliertes Next-Gen-Wettrennen mit edlen Sportwagen. Endlich geht's mitten in die City!

DREAMCAST-PS

Highway-Renner

Neben "Metropolis" macht sich ein zweiter Flitzer bereit, die japanische Megastadt Tokio zu erkunden. Doch im Gegensatz zur europäischen Exklusiv-Entwicklung ist "Tokyo Highway Battle" kein neues Spielkonzept, sondern lediglich die Umsetzung der seit Jahren auf Playstation und Saturn heimischen Spieleserie. Dennoch hinterläßt der Titel aus den Genki-Studios ("Top Gear Rally") einen soliden Eindruck: Wie bereits aus "Ridge Racer Type 4" bekannt, ziehen die Rücklichter der Fahrzeuge einen Leuchteffekt hinter sich her. Grafisch kann das Spiel trotz hoher Auflösung nicht mit "Metropolis" konkurrieren. Die Szenerie wird von Betonmauern und grauen Hochhausfassaden dominiert, lediglich Lichtspiegelungen an der Heckscheibe und polierter Lack bringen Farbe ins Rennen. Zumindest läuft das Gerase ruckfrei, die Steuerung ist simpel.


In der Außenperspektive sieht's gut aus – doch die Scheinwerfer wirken krude.



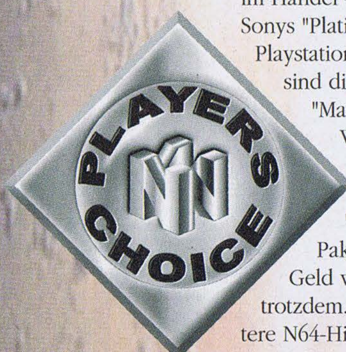
Elegante Lichteffekte und Spiegelungen bilden das Optik-Highlight des Genki-Rennspiels


Grau in Grau: Wie bei den 32-Bit-Versionen ist auf den Highways kein Platz für prachtvolle Bauten.

Günstig & Gut: Nintendo-Sonderangebot

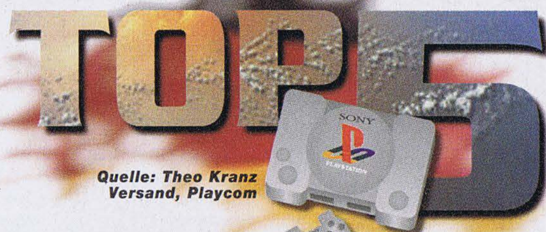
Mit der "Players' Choice"-Reihe startet Nintendo eine preiswerte Budget-Serie für das N64

Seit Ende April sind die ersten fünf "Players' Choice"-Spiele im Handel – eine Antwort auf Sonys "Platinum"-Reihe für die Playstation. Für je knapp 70 Mark sind die erfolgreichen Titel "Mario Kart", "Lylat Wars", Wave Race 64", Snowboard Kids" und "F1 World Grand Prix" ein Schnäppchen. Leider veröffentlicht Nintendo "Wave Race 64" in der alten Version ohne Rumble-Pak-Unterstützung; sein Geld wert ist das Bootsrennen trotzdem. In Zukunft werden weitere N64-Hits in der "Players Choice"-Reihe erscheinen – Nintendo hofft auf ähnlich gute Absatzzahlen wie in den USA, wo sich manche Spiele der Budget-Serie doppelt so gut verkauften wie vorher.









Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Metal Gear Solid** — Konami
Snake schlängelt noch einen Monat länger an der Spitze der Charts herum: Glühende Fans kaufen die letzten limitierten Premium-Paks.

2 / - **Populous – The Beginning** — EA
Spielt mal eine Runde Gott und heizt den ungläubigen Völkern mit eigenen Missionarstruppen ein! Der Klassiker in neuem Playstation-Gewand.

3 / - **Tomb Raider 2 Platinum** — Eidos
Die digitale Dame erklimmt nicht nur Kultstätten, sondern auch die Charts – mit Platinum-Charme!

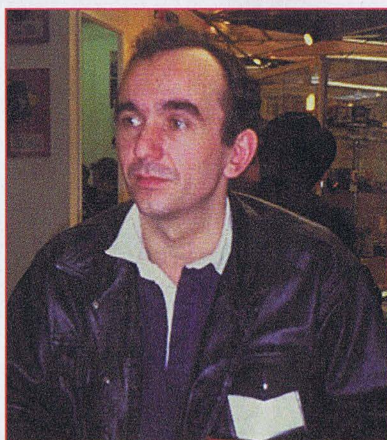
4 / - **Need for Speed: Brennender Asphalt** — EA
Diese Renner sind so schnell, daß sie schon kurz nach dem Verkaufsstart in die Charts düsen!

5 / - **Crash Bandicoot 3** — Sony
Gut Crash will Weile haben: Einige Monate nach der Premiere blickt die Beutelratte auch mal wieder in den MAN!AC-Charts vorbei.

"Playstation 2" als Alleinherrscher auf dem Markt?

Der frühere Bullfrog-Chef Peter Molyneux sieht in Arbeitsteilung und Playstation 2 die Trends der interaktiven Zukunft

Das Ende der Spiele-Entwicklung von Teams, die kleiner als 20 Mitglieder stark sind, ist laut Lionhead-Chef Peter Molyneux schon heute eine Tatsache. "Schaut Euch die unglaubliche Qualität der Titel an, die jetzt in Japan erscheinen – 'Shen Mue' von Sega ist ein gutes Beispiel. Zwischen 200 und 250 Leute haben daran gearbeitet, und die "Playstation 2" hat in grafischer Hinsicht weit mehr Kapazität als der Dreamcast. Vergleicht man diese Zahlen mit einem durchschnittlichen westlichen PC-Entwicklerteam von weniger als 20 Personen, wird der Unterschied in der Produktqualität gravierend sein – um es milde auszudrücken." Molyneux vertritt ein Entwicklungskonzept, nach dem bestimmte Aufgaben wie Animation und Story-Aufbau komplett an hochqualifizierte externe Unternehmen abgegeben werden, um so auch mit kleineren Inhouse-Teams Top-Titel entwickeln zu können. Seit jeher mit dem Design von PC-Spielen beschäftigt, sind die Ansichten des "Theme Park"-Erfinders zur neuen Sony-Konsole umso überraschender. "Die neue Playstation ist die aufregendste Unterhaltungsmaschine, die ich mir überhaupt ausdenken kann. Es ist ziemlich schwer, sich eine Welt vorzustellen, in der dieses Gerät nicht als Sieger durch's Ziel geht – vorausgesetzt, es hat hervorragende Software, um sie zu unterstützen." Ob seine jetzige Firma Lionhead bereits über ein Sony-Entwicklungssystem verfügt, ließ Molyneux allerdings offen.


Wird die neue Playstation zum Interactive-Monopolisten? Peter Molyneux traut dem Gerät alles zu...

Square macht sich bereit für die Blockbuster-Zukunft

Der japanische Software-Riese will durch eine Restrukturierung die Entwicklung kostengünstiger gestalten

Nach Meldungen der japanischen Wirtschaftszeitung "The Nikkei Industrial Daily" wird Square acht wesentliche Bereiche des Unternehmens vom Mutterkonzern ausgliedern und verselbständigen. Insbesondere die Abteilungen, die eng mit der Spieleentwicklung zusammenhängen, sollen in autonom arbeitende "Profit Center" umgewandelt werden und auf eigene Rechnung operieren.
Ziel der Maßnahme ist es, die Kosten transparenter zu gestalten. So werden in Zukunft Bereiche wie Computergrafik, Kundendienst, Netzwerke, Programmierung und Sound abgekoppelt, lediglich strategische Planung, Organisation und Pressearbeit verbleiben bei der Muttergesellschaft. Die neu gegründeten Abteilungen wie "Computer Graphics" und "Sound" sind durch ihre Unabhängigkeit in der Lage, sich besser auf Kernarbeitsbereiche zu spezialisieren und auch Aufträge anderer Spiele- oder Filmfirmen anzunehmen. Diese Square-Töchter treten in direkte Konkurrenz zu amerikanischen CG-Studios; Erfahrung sammeln sie im Augenblick mit der Produktion des Render-Films "Final Fantasy – The Movie", der lose auf dem Playstation-Rollenspiel "Final Fantasy 7" basiert.
Square ließ bereits Gründe für die Reorganisation verlauten: "Hinter den Umstrukturierungsplänen steht die Entwicklungsphilosophie, sowohl Personal als auch die Produktion auf wenige große Blockbuster-Titel zu konzentrieren", so die Nikkei Industrial Daily. Square wolle damit etwa sechs bis acht Projekt-Teams bilden, die bei einer durchschnittlichen Entwicklungszeit von zwei Jahren etwa zwei bis drei Square-Spiele pro Jahr fertigstellen könnten. Man glaube, heißt es weiter, daß Sonys neue Konsole den internationalen Konkurrenzdruck erheblich verstärken werde, und Spielefirmen ohne flexible Organisation den Anschluß verlieren würden.

SQUARE

NEWS

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **FIFA '99** — **Electronic Arts**
Der Garant für spannende Fußballabende – ganz im Gegensatz zur deutschen Nationalelf: Das neue Update überzeugt mit Detailverbesserungen.

2 /- **Mario Party** — **Nintendo**
Die Nintendo-Sippe beim fröhlichen Gesellschaftsspiel: Endlich erfahren wir, wer bei den Spielehelden die Hosen anhat!

3 /3 **Turok 2** — **Acclaim**
Größe zeigt unser Waldmeister Turok nicht nur bei den Levelkonstruktionen, sondern auch beim Verkaufen: Tapfer kämpft er auf Rang 3!

4 /- **Gex 64** — **GT Interactive**
Das preisgekrönte Spiel könnte auch "Echsen im Nebel" heißen – spannende Hüpf-Unterhaltung ist trotzdem garantiert.

5 /1 **Zelda 64** — **Nintendo**
So trug es sich zu, daß Nintendos Jahrhundertspiel aus den Charts zu fallen drohte. Kann unser Held Link diese Katastrophe abwenden?

Cygnus simuliert das Herz der nächsten Playstation

Der Software-Hersteller Cygnus arbeitet an einem Development-Tool, um die Spieleentwicklung zu beschleunigen.

Die Programme von Cygnus simulieren den Toshiba-128-Bit-Prozessor der "Next Generation Playstation" und erlauben so den Spiele-Entwicklern, ihre Programme auch ohne den Chip selbst zu testen. Das Problem bei der "Playstation 2" ist nämlich die späte Verfügbarkeit der Hardware, was die Spieleentwicklung schwerwiegend verzögern könnte. Sony hat jedoch angekündigt, erst bei Fertigstellung entsprechend hochwertiger Spiele die nächste Konsole zu veröffentlichen – und bereitet deshalb mit der Cygnus-Kooperation eine reibungslose Spieleentwicklung vor. "Simulationen sind langsam – das ist das grundsätzliche Problem. In der Vergangenheit waren sie vielfach langsamer als die Hardware selbst", so Vizepräsident des Bereichs "Engineering" bei Cygnus, Sayan Chakraborty. Zu Beginn des Projektes wußten weder Sony noch Cygnus, ob eine Simulation des Chips in akzeptabler Geschwindigkeit möglich war. Die entwickelten Tools erlauben zwar keine exakte Bestimmung von Leistungsdaten der Programme, immerhin läßt sich aber feststellen, ob die Programmteile überhaupt wie beabsichtigt laufen. "Es war wichtig, die simulierte Hardware auf die wichtigsten Funktionen zu vereinfachen", so Mr. Chakraborty. "Je genauer man den Chip simuliert, umso langsamer laufen die Programme."



Die Cygnus-Programme werden die Spieleentwicklung für die neue Playstation erheblich beschleunigen: Viele Bestandteile der zukünftigen PS2-Spiele können schon in Kürze geprüft und verbessert werden – und das, noch bevor Sony die endgültige Entwickler-Hardware verschickt.



THE SOFTWARE THAT MAKES THINGS WORK

Mehr als genug: N64-Speicherwunder

Mehr und mehr N64-Module im Schrank, viel zuwenig Speicherplatz auf der Memory-Card? Blaze hat die Lösung!

Die Speicherkarten für das Nintendo 64 haben alle das gleiche Problem: Der Platz von 128 Blocks ist viel zu knapp, hungrige Bitfresser wie "FIFA '99" schlucken gleich über 100 Segmente. Bisher waren umschaltbare Cards die beste Lösung für Freaks, die nicht gleich 200 Mark in Mem-Paks investieren wollten – nun kommt eine praktischere und flexiblere Lösung: Zubehör-Hersteller Blaze bringt mit der "1 MB linear" eine Speicherkarte mit satten 498 Blöcken, die als zusammenhängender Bereich genutzt werden. Endlich finden alle Eure Spielstände nebeneinander Platz auf einer Karte, ohne daß durch Umschalten Verwirrung und Speicher-Verschwendung auftritt. Da die in unserem Test zuverlässig arbeitende Karte nur knapp 30 Mark kostet, ist uns das Zubehör eine Kaufempfehlung wert.



Beherzter Griff in die Saiten: Um Jammer Lammy

Der "Parappa"-Nachfolger "Um Jammer Lammy" macht Euch zum vielbejubelten Gitarren-Profi

In gewohnt bunter Comic-Optik, allerdings mit neuem Hauptdarsteller, ist das erneut von Rodney A. Greenblat konzipierte Geschicklichkeitsspiel ein Hardcore-Nachfolger, bei dem Anfänger nicht mal den ersten Akkord treffen: Erneut drückt Ihr zum richtigen Takt-Zeitpunkt auf die verschiedenen Knöpfe des Playstation-Pads und spielt so eine kryptisch anmutende Zeichenkombination nach – im Gegensatz zu "Parappa" wird hier allerdings nicht gerappt, sondern auf einer E-Gitarre gespielt und auch mal wild improvisiert. Die sympathischen 2D-Figuren wie "Chop-Chop Master Onion", ein Feuerwehrhund und andere Charaktere sind flach wie ein Blatt Papier und interpretieren ihre Songs mit heftigen Gesten. Sobald Ihr ein paar Mal auf's falsche Knöpfchen drückt, fällt der Groove-Anzeiger auf "Bad", und der Song gerät aus den Fugen: Jetzt gilt es, durch die richtigen Riffs die Stimmung zu heben und Euren Lehrer wieder auf Touren zu bringen – die nächste Show wartet schon.


Feuerlöschen im Beat-Rhythmus: "Um Jammer Lammy" benutzt den Wasserschlauch als Riff-Grundlage.

Wie der Vorgänger ist "Um Jammer Lammy" kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern eher eine musikalische Fingerübung – deshalb sparen wir uns eine MAN!AC-Wertung. Wer "Parappa the Rapper" heiß und innig liebt, wird auch Gefallen an der abgefahrenen Gitarren-Schrubberei finden – noch dazu, weil Ihr jetzt zu zweit antretet. Wer das Spielprinzip allerdings nicht kennt, sollte erst testen – zu schräg muten vielen deutschen Mainstream-Spielern Songs, Gestaltung und Konzept an. Eine PAL-Version ist zur Zeit noch ungewiß.


Heavy Metal im Flugzeug-Cockpit: Lammy beim Wett-Headbangen mit dem Käpt'n.




Schnellstraße zum Rockstar: Lammy klagt nicht nur über seine Ruhmesträume (links), sondern nimmt auch an psychedelischen Jam-Sessions (Mitte) und Konzerten (rechts) teil.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

MAI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Attack of the Saucerman	Sony/Psygnosis	PS	3D-Jump'n'Run
Castlevania	Konami	N64	3D-Jump'n'Run
Grand Theft Auto London	Take Two	PS	Action/Rennspiel
Milo's Astro Lanes	Virgin	N64	Bowling
Bomberman Fantasy Racing	Hudson/Virgin	PS	Cartoon-Rennspiel
F1 World Grand Prix 2	Nintendo	N64	Rennspiel
Racing Simulation 2	Ubisoft	N64	Rennspiel

JUNI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Centipede	Hasbro	PS	Shoot'em-Up
Croc 2	Fox Interactive	PS	3D-Jump'n-Run
G-Police 2	Sony/Psygnosis	PS	Shoot'em-Up
LeMans 24	Infogrames	PS	Rennspiel
Soul Reaver	Eidos	PS	3D-Jump'n'Run
NBA Pro 99	Konami	PS	Sport: Basketball
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
Tunguska	Acclaim	PS	Action-Adventure
The New Tetris	Nintendo	N64	Denkspiel

JULI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Dark Messiah	Sony	PS	Adventure
Rainbow Six	Take Two	PS	Action-Strategie
Jet Force Gemini	Rare	N64	Action
Looney Tunes: Space Race	Infogrames	N64	Rennspiel
Superman	Titus	N64	Geschicklichkeit
Monster Truck Madness	Take Two	N64	Rennspiel
Shaolin	THQ	PS	Beat'em-Up

Horror-Bonus: Dreamcast-Absatz in Japan legt zu.

Mit Erscheinen von "House of the Dead 2" konnte Sega den Dreamcast-Verkauf innerhalb einer Woche verdoppeln.

Wie gut verkauft sich der Dreamcast in Japan? Verglichen mit dem Marktführer, der Playstation, kann Sega zwar Boden gutmachen, bleibt jedoch laut der führenden japanischen Spielezeitschrift "Weekly Famitsu" insgesamt abgeschlagen. Wie wichtig für die umgerechnet etwa 450 Mark teure Konsole die Spiele sind, zeigt sich beim Arcade-Hit "The House of the Dead 2", der seit dem 25. März erhältlich ist (siehe Test Seite 46): Die Verkäufe der Hardware stiegen aufgrund dieses Spiels von knapp 8.000 Stück in der Vorwoche auf über 16.000 Stück in der Woche vom 22. bis 28 März.



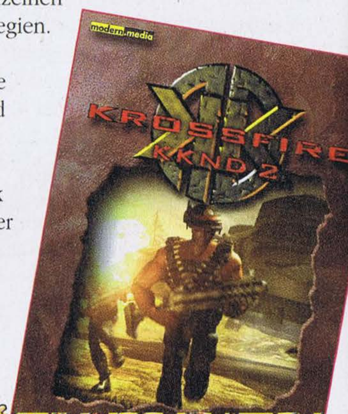
In der gleichen Woche wanderten jedoch über 47.000 Playstations (Preis in Japan: etwa 220 Mark) über die Ladentische. Überraschend erfolgreich (über 41.000 verkaufte Exemplare im Betrachtungszeitraum) ist Sonys eben in Japan erschienene "Pocket Station" – eine Memory-Card mit LCD-Display, das eigenständige Mini-Spiele ermöglicht und nicht nur entfernt an das VMS für den Dreamcast erinnert. Totgesagte leben übrigens länger: Das Nintendo 64 ist in Japan chancenlos, trotzdem verkaufte sich diese Konsole im Vergleichszeitraum aufgrund guter Spiele über 23.000 Mal!

KKND-Lösungsbuch für erfolglose Feldherren

Vom Modern-Media-Verlag kommt das Buch zum Spiel – mit jeder Menge Tips zu allen kniffligen Situationen.

Für jede der drei streitbaren Kriegsparteien ("Überlebende", "Evolutionäre" und "Serie 9") findet Ihr in dem farbig illustrierten Buch Tips zu den einzelnen Levels sowie Karten und Strategien. Natürlich enthält das offizelle Lösungsbuch auch jede Menge Hintergrundinformationen und gerenderte Artworks von der Front.

Der Band kostet etwa 25 Mark und ist im Fachhandel oder per Fax-Bestellung bei Modern Media (Fax-Nr. 06181/26690) erhältlich.



GT Interactive: Hohe Verluste und Entlassungen

Wo bleiben die Spiele? Entwicklungs-Verzögerungen bescheren dem US-Unternehmen massive rote Zahlen.

Neben indizierten Titeln ließen Anfang '99 auch Spiele wie "Unreal Tournament" und "Driver" erheblich länger als geplant auf sich warten. Die Folge waren massive Verluste im vierten Quartal des Geschäftsjahres von über 50 Millionen US-Dollar, umgerechnet etwa 90 Millionen Mark. Die negativen Zahlen treffen GT umso härter, da das Unternehmen bereits seit längerem Umstrukturierungen zur Kosteneinsparung durchführt – etwa 650 Mitarbeiter müssen beim Umzug der Firmenzentrale nach Los Angeles im Spätsommer dieses Jahres ihrenr Hut nehmen. Der Chef von GT Interactive, Thomas Heymann, sieht die Zukunft des Unternehmens trotzdem gelassen, berichtet der Online-Nachrichtendienst "Next Generation": "Der Umzug bringt GT in die weltweit führende Interactive- und Unterhaltungs-Hauptstadt. Das stärkt unsere Fähigkeit, die besten Manager dieser Industrie anzulocken und hier zu behalten", so Heymann. Während er Sonys neue Playstation für sehr interessant hält ("Wir sind begeistert, was die Zukunft für die Playstation 2 bringt"), ist er beim Thema Dreamcast eher skeptisch: "Wir werden mit Sega zusammenarbeiten, allerdings nur auf einer begrenzten Ebene".

NEWS



Krossfire-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Modern Media verlost MAN!AC 20 offizielle "KKND 2 – Krossfire"-Lösungsbücher. Um zu gewinnen, schickt uns einfach eine Postkarte mit der richtigen Lösung auf folgende Frage.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Was bedeutet eigentlich die Abkürzung "KKND"?

A) Kome Kloser'n'Die
B) Krush, Kill'n'Destroy
C) Krachender Krieg nahe Deutschland

Cybermedia Verlag
Krossfire-Verlosung
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 14. Juni '99

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57

3059



WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX ! Wahlweise in Blautransparent oder Schwarztransparent. Passend für alle Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8). Einfacher Umbau in 5 Minuten, und schon haben Sie die coolste PSX !

59,99 DM

NEU: Demnächst in weiteren Farben !

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

3540

"DIE REFERENZ"



je nur 49,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern ! NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



3179

Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

incl. PlayStation S-Videokabel **nur 179,99 DM**

S-Videokabel Nintendo64 29 DM
S-Videokabel Dreamcast 29 DM



SUPERCHIP®



1001

Der Superchip® mit SYPDC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE 1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsentive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM



ACTIVATOR®

3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

nur 98 DM

game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

1208 1301 1206 3007





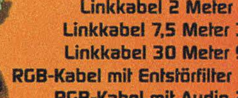


Dreamcast™

7100 RGB-Kabel 19 DM
7529 S-Video-Kabel 29 DM

1305





VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel mit Entstörfilter 15 DM 1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101
Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292
Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301
Playstation-Tasche 28 DM 5001

alle Karten >1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS



1 MB 9 DM 1701
8 MB 29 DM 1708
24 MB 38 DM 1724
40 MB 52 DM 1740
56 MB 62 DM 1756
72 MB 74 DM 1772

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

2 MB nur 18 DM 1802
3 MB nur 28 DM 1803
4 MB nur 38 DM 1804
6 MB nur 48 DM 1806
8 MB nur 58 DM 1808

NEU:



2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500
PAL-Booster PSX 28 DM 1600
PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600
Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305
Cobra-Pad PSX 10 DM 1205
The Glove PSX 98 DM 3098
Maus für PSX 29 DM 3007
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001
MovieCard für PSX 139 DM 3139

www.activated.de
Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

GTA: London 1969

Take Two für Playstation, ab Juni in Deutschland



Blechschaden und Jagd auf flüchtende Spaziergänger: "GTA" ist das ideale Spiel für Anarchisten!



Premiere für das "Add-On"-Konzept: "GTA London 1969" ist das erste Playstation-Sequel, für das Ihr ein Originalspiel benötigt. Kaum habt Ihr die CD gestartet, fordert Euch das Programm auf, zur Überprüfung eine "Grand Theft Auto"-CD einzulegen. Die mit "Big Ben"-Glockenschlägen stilvoll präsentierte Verbrechersaga versetzt Euch in die Zeit der Schlaghosen und Beat-Bands – letztere hört Ihr im Radio, wenn Ihr beim Bummeln spontan Autos knackt und damit auf Beutezug geht. Wie beim Original bleibt Ihr per Telefon mit dem Syndikat in Kontakt und plant selbständig Eure Karriere. Technisch hat sich nix getan: Gelegentlich ruckelt's.

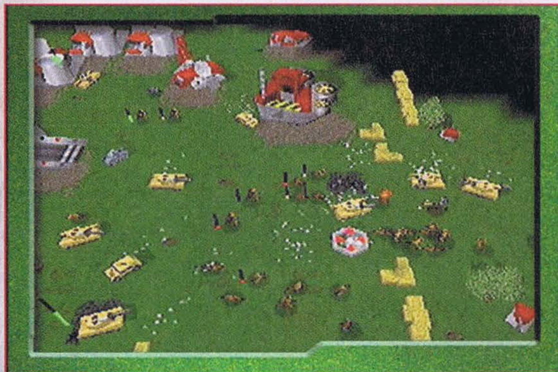


Wenn das der Polizeichef wüßte: Ihr plant Verbrechen!



C&C: Alarmstufe Rot

Nintendo für Nintendo 64, ab Sommer in Deutschland



GDI-Truppen attackieren einen feindlichen Stützpunkt: Die Kamera zeigt den Kampf aus der Isometrik-Ansicht.



Echtzeit-Strategie auf dem Nintendo 64: Mit dem zweiten Teil des Klassikers "Command & Conquer" werdet Ihr wahlweise zum Feldherren der "Global Defense Initiative" (GDI) oder der heimtückischen "Bruderschaft von Nod". Auch bei der Nintendo-Variante befestigt Ihr Frontstellungen, organisiert Nachschub und befehligt verlustreiche Angriffe auf feindliche Basen. Neu hingegen die Darstellung der Schlacht: Statt auf eine 2D-Karte zu blicken, modelliert Entwickler Looking Glass sämtliche Einheiten als Polygon-Modelle. Der Kriegsverlauf wird sogar mit Sprachausgabe begleitet, die 4-MB-Erweiterung sorgt für hohe Auflösung.

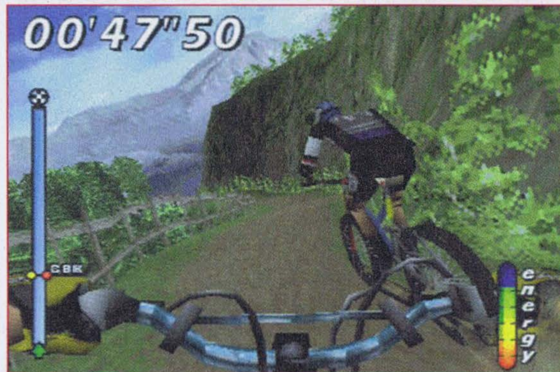


Schwarze Ränder: Die Front muß erst aufgeklärt werden.



No Fear Downhill Mountain-Biking

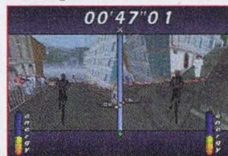
Codemasters für Playstation, ab Mai in Deutschland



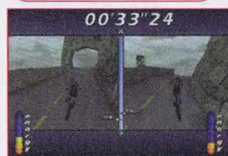
Hektisch und dramatisch: Die Lenker-Perspektive versetzt Euch mitten in die haarsträubenden Steilkurse.



Auf geht's – oder besser: Hinab geht's, und zwar mit Waden-Power! Codemasters versetzt Euch beim Zungenbrecher "No Fear Downhill Mountain-Biking" in den Sattel von Leichtgewichts-Mountainbikes, die in sieben Kategorien auf Euch maßgeschneidert werden – bzw. auf einen von sieben Athleten, für die Ihr stellvertretend die Lenk- und Strampelarbeit leistet. Das Hauptproblem dabei ist, auf der Strecke zu bleiben; und das erweist sich auf der alpinen Watzmann-Abfahrt Marke "Supersteil" ebenso schwierig wie in verwinkelten Stadtkursen. Besonders knifflig sind Sprungschanzen und Geröll auf dem Weg. Fahrt Ihr solche Hindernisse nicht vorausschauend im richtigen Winkel an, fliegt Ihr in hohem Bogen hinter die Kursbegrenzung und verliert wertvolle Sekunden. Auf dem Übersichts-Lineal seht Ihr, wie das Pünktchen, das Euren Gegner darstellt, rasant aufholt. Jetzt aber los: Durch geschickte Steuermanöver schafft Ihr auch abrupte Richtungswechsel in Rekordzeit, mit konsequentem Blick auf die nachfolgenden Kurven fahrt Ihr auf einer möglichst geraden Linie und vermeidet so zeitraubende Verbremser. Doch das Steuern ist erst die halbe Mountainbike-Miete. Wenn Ihr um den Championship-Cupsieg mitfahren wollt, solltet Ihr auch auf Eure Kondition achten. Das Konzept ist simpel: Wer zuviel auf einmal strampelt, dem geht die Puste aus. Resultat: Ihr kühlt Euren verschwitzten Oberkörper ab, in dem Ihr Euch talwärts rollen laßt und dabei neue Energie sammelt. Bastler freuen sich auf die Setup-Komponente des Rennens: Ihr werkelt an der Übersetzung, neue Anbauteile aus leichterem Alu-Material bringen Euch bei der holprigen Abfahrt wertvolle Sekunden. Allzuviel Hektik herrscht auf der Strecke nicht. Grundsätzlich tretet Ihr immer nur gegen einen einzelnen Konkurrenten in die Pedale, ein Teilnehmerfeld läßt sich nicht blicken. Wagt Ihr Euch zu zweit an die Pads, rückt Ihr erstmal näher an den Bildschirm heran, denn die Sichtfenster im Duell-Modus sind leider arg klein. Außerdem stört in der frühen Preview-Version noch gelegentliches Pop-Up die Übersicht.



Kleine Fenster: Zu zweit schrumpft der Bildausschnitt.



Fahrt nach Santa Nirgendwo: Beim Duell ploppt's noch.



Schrauben drehen für den Sieg: Das Bike-Einstellmenü.



Fitness ist Trumpf: Jeder Biker stellt sich mit einer Übung vor.



JUMP'N'RUNS

DAS AKROBATEN-GENRE

"Jump and Run – Springen und Rennen". Was sich so simpel und eintönig anhört, macht dank witziger Titelhelden und anspruchsvoller Geschicklichkeitsübungen einen Heidenspaß!

SPIELEFÜHRER '99

WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Sportspiele	in Kürze
Actionspiele	in Kürze
Strategiespiele	in Kürze
Rollenspiele	in Kürze
Denkspiele	in Kürze
Beat'em-Ups	in Kürze

Mario, Sonic, Abe, Gex, Crash Bandicoot... Die Liste der bekannten Hüpfspiel-Helden ließe sich beinahe beliebig fortführen. Bei keinem anderem Genre ist die Identifikation mit dem Titelhelden so groß, stehen optische und charakterliche Ausarbeitung Eures Alter Egos derart im Vordergrund wie bei Jump'n'Runs.
MAN!AC macht Euch zum Mitglied der großen Akrobaten-Familie: Lest in unserer Hüpfspiel-Historie, wie alles begann. Im Technikürberblick gehen wir auf unterschiedliche Darstellungsansätze heutiger Jump'n'Runs ein und zeigen Euch dann Entwicklung und Besonderheiten der beiden populärsten Hüpfspiel-Serien. Zum krönenden Abschluß unseres Jump'n'Run-Features präsentieren wir Euch die besten Genre-Vertreter, werfen einen Blick in die nähere Zukunft und klären die Frage, welche Konsole Jump'n'Run-Fans bevorzugen sollten. Doch genug der Vorrede – springt mit uns hinein in die bunte, witzige Hüpfspielwelt. *us/ts*

QUALITÄT STATT QUANTITÄT

Zu 16-Bit-Zeiten Genre Nr. 1, heute nur noch ein Randthema? Nicht ganz, aber durch die zunehmende Popularität von Renn- und Prügelspielen nahm der Ausstoß an Jump'n'Runs in den letzten Jahren stetig ab. Wie unsere Statistik zeigt, bieten die wenigen erschienenen Hüpfspiele jedoch erstklassige Qualität. Im letzten Jahr lag die Durchschnittswertung aller getesteten Jump'n'Runs trotz des Negativausreißers Iznogud (17%) sogar bei 75%!









Von Pixel-Plattformen zu Polygon-Welten

Das Jump'n'Run wird erwachsen: Seit 18 Jahren hüpfen Videospieler mit ihren Lieblingshelden durch die Welt. Laßt die Entwicklung des Genres noch einmal Revue passieren...



"Cabbage Patch Kids" (Coleco) nutzte den Boom um die gleichnamigen Puppen

Während in den Spielhallen seit langem Renn- und Prügelspiele Hochkonjunktur haben, sind Jump'n'Runs traditionell die Spezialität von Konsolen. Kein Heimsystem kommt ohne Vorzeigehüpfspiel aus. Das Licht der Welt erblickte das in den achtziger und frühen neunziger Jahren populärste Genre jedoch dank der Arcade-Industrie: Erst rund zehn Jahre nach dem ersten Videospiel veröffentlichte Nintendo 1981 den Hüpfspiel-Urvater **Donkey Kong**, zugleich der ersten Auftritt des schnauzbartigen Maskottchens Mario. Mit vier bildschirmgroßen Levels für die damalige Zeit wohlbestückt (Umsetzungen auf u.a. Ataris VCS-System mußten aus Speicherplatzmangel mit drei Szenarien auskommen), hüpfte der Klempner auf der Jagd nach seinem Affenfeind über gefährliche Gerüstkombinationen: Die Bezeichnung "Plattformspiel" war geboren. Hielten später vorzügliche Computerspiel-Umsetzungen wie das Goldgräberepos **Miner 2049er** dem Format die Stange, stand schon ein Jahr später die nächste Revolution an. Activisions **Pitfall** auf dem Atari VCS verblüffte 1982 mit bisher ungekanntem Umfang und Konzept: Statt auf abgeschlossene Kleinlevels beschränkt zu sein, zog Dschungelforscher Harry durch eine zusammenhängende Landschaft, die sich über unglaubliche 255 Bildschirme erstreckte. Der zwei Jahre später erschienene Nachfolger **Pitfall 2** packte dank Zusatzchip auf dem Modul noch eins drauf und ließ die Spieler ein komplexes unterirdisches Höhlensystem durchlaufen.



Das abgedrehte "Kato & Ken" (PC-Engine) wurde für den Westen entschärft





Zwillinge: "Wonderboy" blieb Sega-exklusiv, dafür gingen mit "Adventure Island" freche Clone für NES & PC-Engine an den Start.





Ritter Arthur trat in mehreren Grusel-Hüpfspielen auf: "Ghosts'n'Goblins" (Arcade) & "Ghouls'n'Ghosts" (MD).

Mitte der achtziger Jahre drängten die Japaner zurück an die Spielspaß-Spitze und ergänzten das Jump'n'Run-Genre um eine Neuerung, die lange Zeit die Entwicklung bestimmen sollte: Das abrupte Umschalten der einzelnen







Die "Pitfall"-Dynastie: Ur-Harry kam mit "Pitfall 2" (links) sogar zu Automatenehren, während der Sohn im 16-Bit-"Mayan Adventure" (Mitte) unterwegs war. Auf der Playstation gelang der Sprung in die 3. Dimension (rechts).

DER JUMP`N`RUN

Vom simplen Reaktionstest bis zum Vorzeigespiel für die technischen Features einer Konsole: Die Entwicklung des Jump'n'Runs hat es in sich.

PLATTE PLATTFORMEN

1981-1985

Der Aktionsradius des Spielers beschränkt sich auf ein paar bildschirmfüllende, individuelle Levels: Auf dem Weg zum Ziel über waghalsige Kombinationen von Leitern, Laufbändern und Wassergräben werden Gegner meist übersprungen.



WUNDERBARE WANDERZEIT

ca. 1982-1986

Einzelne Bildschirme haben ausgedient, statt dessen ziehen die Jump'n'Run-Protagonisten durch weitläufige Szenarien: Erreicht der Held den Rand, wird kurzerhand auf den nächsten Abschnitt umgeblendet. Statt individuellen Bildschirmen sind zusammenhängende Landschaften angesagt.



SANFTES SCROLLING

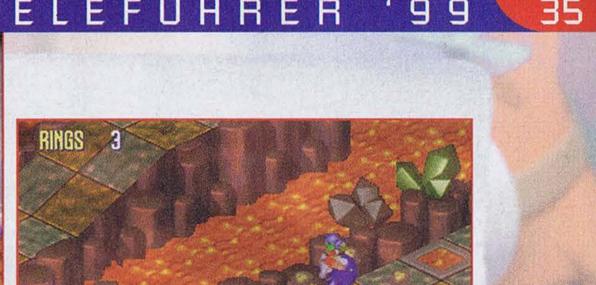
ca. 1985-1998

Mit der Einführung des Scrolling tun sich dem traditionellen 2D-Jump'n'Run neue Welten auf: Der Held bleibt meist in einer fixen Bildschirmposition, während die Landschaft in allen Richtungen an ihm vorbeiscrollt. Zudem bieten die riesigen Areale Platz für Grafikspielereien und versteckte Extras. Die Pixelhüpfer werden jetzt aggressiver: Bei gezielten Kopfsprüngen ziehen Gegner den kürzeren.





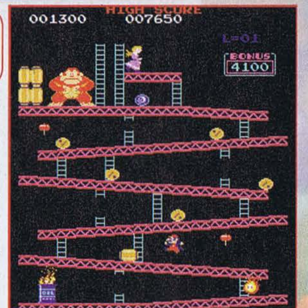

Das Jump'n'Run-Genre ist untrennbar mit dem dicken Klempner Mario verbunden: Bei jeder Neuerung war der Italiener immer vorne mit dabei – wie in "Super Mario World" (SNES) und "Super Mario 64" (N64).



Auf Saturn und Mega Drive auch isometrisch unterwegs: Segas Igelidol Sonic in "Sonic 3D".




Spiele mit Disney-Helden zählten zu den Vorzeigetiteln auf 16 Bit: "Quak Shot", "Castle of Illusion", "Magical Quest".



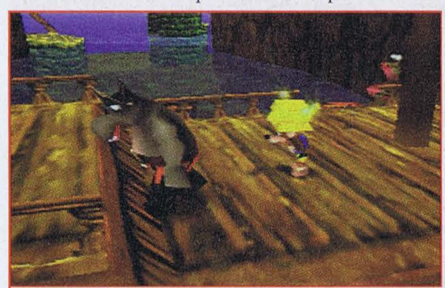
Bildschirme war Vergangenheit, statt dessen wurde die Grafik flüssig an der Spielfigur vorbeigescrollt. Die Vorzüge dieser Technik wurden erstmals mit dem 1985 erschienenen **Super Mario Bros.** für das NES eindrucksvoll aufgezeigt, zahlreiche klug versteckte Extras und Warpzonen sorgten für eine Spieltiefe, die dem Genre bislang nicht zugetraut wurde. Neue spielerische Impulse waren im folgenden Jahrzehnt Mangelware, dafür wurde die Technik der 8- und 16-Bit-Konsolen ausgereizt: Schlagkräftige Lizenzen von Disney wie **Aladdin** oder **World of Illusion** mit Mickey und Donald überzeugten mit wunderbar animierter und farbenprächtiger Grafik sowie ausgeklügeltem Leveldesign. 1991 erfand Sega mit dem ultraflotten Igel **Sonic** endlich den ersehnten Mario-Kontrahenten. Als grafischer Höhepunkt der reinen Bitmap-Hüpfer gilt die **Donkey Kong Country**-Trilogie: Famose Renderoptik und perfekte Steuerung sorgten für einen würdigen Abschied angesichts der nahenden 32-Bitter. Mit dem Erscheinen von Playstation und Saturn nahm das Jump'n'Run die vorletzte Hürde auf dem Weg in die dritte Dimension. Während 1996 **Crash Bandicoot** oder **Pandemonium** bereits mit der Polygontechnik spielten, und das Geschehen mit einer beweglichen Kamera dargestellt wurde, blieb der Spielablauf traditionell: Helden und Gegner hielten sich an klar abgesteckte Pfade, eine freie Bewegung in der Landschaft war nicht vorgesehen. Sieht man vom revolutionären Frühwerk **Jumping Flash** (1995) für die Playstation ab, läßt sich der bislang letzte Evolutionsschritt erneut an der Figur festmachen, mit der das Plattformspiel seinen Siegeszug begann. Seit **Super Mario 64** (1996) existieren für den Forscherdrang keine Grenzen: Ohne lästige Einschränkungen oder strikt festgelegten Ablaufplan wandern seitdem mutige Jump'n'Run-Protagonisten **Spyro the Dragon** oder das tierische Duo **Banjo-Kazooie** durch Polygonwelten auf der Suche nach Freiheit und Abenteuer. *us*



Die "Donkey Kong"-Familie: Papa war noch Schurke, der Nachwuchs ein Star.



Das 3DO interessiert keinen mehr, der Gecko lebt noch: "Gex" und der Nachfolger "Gex 3D" (PS).



Zementierte den Ruf von Rare als geniale Spieleschmiede: "Banjo-Kazooie" (N64)

Vorzeigehüpfer für die Playstation-Generation: "Crash Bandicoot" trat 1996 seinen Siegeszug an.



"Klonoa" von Namco verpaßte Jump'n'Run-Fans die doppelte Knuddeldosis

ZEITPLAN

PRÄCHTIGE POLYGONE

ca. 1995-1998

Mit dem Einzug der Polygontechnik bekommt das Erscheinungsbild eine dritte Dimension verpaßt: Statt reiner Pixelgrafik dominieren nun Mischoptiken oder texturverzierte Vektorgrafik. Das Spielprinzip bleibt aber traditionell: Die Hüpfspielhelden halten sich noch an vorgegebene Laufwege, Ausweichen auf unmarkierte Abschnitte ist vorerst tabu.



WILDE WELTENERFORSCHUNG

ca. 1996-1999

Mit dem Siegeszug der Polygone fällt auch die letzte Schranke: Statt weiterhin auf linearen Pfaden unterwegs zu sein, tummelt Ihr Euch nun völlig frei in volltexturierten 3D-Arenen. Dank analoger Steuerung habt Ihr bislang unerreichte Kontrolle über die Bewegungen Eurer Charaktere.



DIE ZUKUNFT

ab 2000

Reine Reaktionstests sind nicht mehr genug: Der Trend geht immer mehr zur Verknüpfung der Ursprungsidee mit Abenteuerelementen. Noch mehr Interaktion mit der Umwelt, noch größere Welten: Das klassische Jump'n'Run hat ausgedient.



Welche Optik darf's denn sein?

Nicht alles, was unter das Jump'n'Run-Genre fällt, spielt sich gleich: Die einzelnen Varianten unterscheiden sich nicht nur technisch, auch der Spielablauf spricht verschiedene Hüpfspieltypen an. Wir informieren Euch über die drei Kategorien der Jump'n'Run-Welt – findet heraus, welcher Typ Euch am meisten anspricht!

TRADITIONSBEWUßT

2D-JUMP'N'RUNS

Beim klassischen Ansatz wird konsequent auf 3D-Firlefanz verzichtet, grafisch verlassen sich diese Hüpfspiele auf die altbewährte Bitmap-Technik. Liebevoll wird jedes Pixel von Hand gezeichnet und zu detailverliebten Szenarien zusammengebaut. Neumodischer Schnickschnack wie Polygone kommt nur begrenzt zum Einsatz, um etwa im Hintergrund Tiefenwirkung zu erzielen.


"Heart of Darkness": Mit sechs Jahren Verspätung rekordverdächtig.

Im Regelfall wird das Spielfeld sanft in alle Richtungen gescrollt. Ganz konsequente Traditionalisten wie Die Oddworld-Produktion „Abe's Exoddus" gehen noch einen Schritt weiter (zurück): Hier stapft Euer Held durch einzelne Bilder; erreicht er den Rand, wird der nächste Abschnitt eingeblendet.

Mit dem Verzicht auf die dritte Dimension schränken sich die Klassiker freiwillig ein: Da sich das Geschehen somit auf einer flachen Ebene abspielt, ist der Spielablauf linear, der korrekte Weg meist ohne Abweichmöglichkeiten vorgegeben. Waffeneinsatz ist oft verpönt, gezieltes Springen steht im Vordergrund: Einerseits hüpft Ihr über Abgründe und Hindernisse, andererseits erledigt Ihr klassische Bösewichte mit einem gewagten Sprung auf den Kopf.


Ein Hüpfspielheld muß nicht schön sein: "Abe's Oddysee".

2D-Jump'n'Runs gefallen Euch, wenn... Ihr zu 8- und 16-Bit-Zeiten begeistert mit Mario und Sonic auf Plattformtour gegangen seid und keinen Drang verspürt, die liebgewonnene Spielart zu ändern. Ihr wollt die detaillierte Bitmap-Grafik nicht missen und bevorzugt den linearen Spielablauf: Die lange Suche nach dem Ausgang zum nächsten Level ist Euch ein Greuel. Und wenn schon Rätsel, dann bitte ohne komplizierte Perspektivenspielereien.

GENERATIONENSPRUNG

JUMP'N'RUNS ZWISCHEN 2D UND 3D

Hüpfspiele dieser Kategorie stehen zwischen den Stühlen: Technisch setzen sie auf fortschrittliche Technik, doch der Spielablauf orientiert sich an klassischen Werten. Wie modern die Optik auch inszeniert sein mag, der Weg ist fest vorgegeben: Entweder verläuft er linear auf einer fixen Route (z.B. "Pandemonium"), oder Ihr habt begrenzte Freiheit, müßt aber letztlich in die vorgegebene Richtung (z.B. "Crash Bandicoot"). Grafisch werden bereits alle Register der modernen Technik gezogen: Während einzelne Vertreter bei den Spielfiguren und Gegnern noch auf Bitmaps setzen (z.B. "Klonoa"), sind die Landschaften dank Polygonoptik in echtem 3D. Ebenso gehören Spielereien mit der Perspektive zum Standard: Die virtuelle Kamera wechselt flüssig den Standort, um Euch immer den übersichtlichsten Einblick zu geben. Gegner greifen nicht nur aus der jeweiligen Spielfeldebene an, sondern kommen auch besonders heimtückisch aus der Tiefe des Raums.


Im erstem "Pandemonium" noch burschikos: Heldin Nikki.


Sonderpreis für die skurrilsten Feindesattacken: "Tombi"


Metzel, meuchel, töt: "Wild 9" gibt sich wenig zimperlich.

2D / 3D - Jump'n'Runs gefallen Euch, wenn... Ihr die Vorzüge der fortschrittlichen Technik mit den ausgereiften Spielmechanismen der Vergangenheit kombinieren wollt. Euch gefällt das alte Plattformprinzip noch immer, doch grafisch darf es etwas extravaganter sein. Moderne Polygongrafik läßt Euer Herz höher schlagen, aber das Spiel soll kein Opfer der Technik werden: Ein klarer Ablauf sagt Euch mehr zu als ungeleitetes Herumgestochere in 3D-Arealen.

FORSCHERGEIST

3D-JUMP'N'RUNS

Freie Entfaltung ist das oberste Gebot der neuen Jump'n'Run-Generation, alle Zwänge fallen weg: Statt auf einen linearen Ablauf festgelegt zu sein, steht es Euch frei, wohin Ihr lauft. Die riesigen Spielflächen werden vollständig durch Polygone dargestellt und sind von Gegnern besiedelt, die nicht stupide auf einer Plattformen hin- und herdackeln. In der Regel betrachtet Ihr das Geschehen direkt hinter Eurem Helden, der munter in alle Richtungen stolziert. Haarige Plattformkombinationen gehören zwar immer noch zum Standardrepertoire eines zünftigen Hüpfspiels, doch sie rücken in den Hintergrund. Das Forscherelement gewinnt dagegen an Bedeutung. Um erfolgreich voranzukommen, sucht Ihr nach wichtigen Hinweisen, oft seid Ihr nicht an eine feste Reihenfolge der Aufgaben gebunden. Geheimräume und versteckte Extras erleben im 3D-Zeitalter einen neuen Aufschwung: In den weitläufigen Landschaften lassen sie sich besonders gut unterbringen. Polygonhelden sind inzwischen auch gelenkiger als Ihre 2D-Kollegen: Um den Angriffen aus verschiedenen Richtungen Herr zu werden, beherrschen sie oft mehr Sprünge und Ausweichmanöver.


Quasselstrippe: "Gex" ist das gesprächigste Maskottchen.


Zukunftsweisend: "Sonic Adventure" setzt neue Maßstäbe.

3D-Jump'n'Runs gefallen Euch, wenn... Ihr genug habt von festen Laufwegen. Lineare Pfade sind Vergangenheit, nun wollt Ihr Eurem Forscherdrang freien Lauf lassen: Jeder Winkel der Landschaft soll erreichbar sein. Ebenso ödet Euch das ständige Rumgehüpfe ohne Rätsel an, eine Prise Action-Adventure ist Pflicht. Selbstverständlich muß die Technik modern sein: Pixel sind out, detaillierte Polygon-Optik ist das Maß aller Dinge.

Mario vs. Sonic



In der Geschichte des Jump'n'Runs gab es viele Maskottchen, doch an den Ruhm der beiden großen Gegenspieler kam (noch) keines heran: MAN!AC untersucht die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Nintendos Vorzeigeklempner und Segas rasendem Igel.



URSPRUNG DER SPEZIES

Am Anfang des Hüpfspiels steht Mario: Der dickliche Klempner ist seit 1981 dabei und gilt als Symbol für das Jump'n'Run-Genre. Dabei wurde er nie von der Entwicklung überrollt, sondern war auf jeder Konsolen-Generation der Antreiber – technisch und spielerisch. Zur Familie gehören neben Bruder Luigi das böse Alter Ego Wario und Schmusesaurier Yoshi, dem erst auf dem N64 ein echtes Solo-Hüpfspiel ("Yoshi's Story") vergönnt war. Nachdem Donkey Kong inzwischen zu den Guten gewechselt ist, plant nun meist Ekelreptil Bowser die Untaten.

Was Wonderboy und Alex Kidd nicht vergönnt war, schaffte ein blauer Igel: 1991 entstand mit "Sonic" der erste ernsthafte Sega-Gegenspieler für den Nintendo-Italiener. Nach einer Formschwäche zu 32-Bit-Zeiten ist Sonic wieder im Geschäft, sein „Sonic Adventure" leutet die nächste Spielegeneration ein. Zum Clan zählt neben Freundin Amy und dem roten Schlappohr Knuckles der Fuchsfreund Miles „Tails" Prower. Erzfeind bleibt das kranke Genie Dr. Robotnik.

FÄHIGKEITEN UND GEWANDTHEIT

Dank seiner Leibesfülle geht Mario die Abenteuer eher gemächlich an, ist dafür aber vielseitig. Gegner werden kurzerhand per Kopfsprung geplättet oder schwungvoll weggeworfen. Auf dem N64 zeigte sich seine ganze Akrobatik: Gewagte Saltos beherrscht Mario nun ebenso wie gefühlvolle Gleitflüge mit Hilfe seiner Spezialmütze.

Der wortkarge Igel verläßt sich alleine auf seine Geschwindigkeit, in brenzligen Situationen wird mit dem rasanten Spin Dash noch ein Gang draufgelegt. Auf dem Dreamcast hat sich nicht viel daran geändert, allerdings nimmt sich Sonic auch Zeit für ein Gespräch oder schnappt sich ein Fahrzeug, bevor er losstürzt.

ABSTECHER IN ARTFREMDE SPIELEGENRES

Ob Knobelspieler ("Dr. Mario") oder Rennfahrer ("Mario Kart"), Mario ist vielseitig. Der Einsatz als Prügelprofi steht bereits in den Startlöchern ("Allstar Smash Brothers"), während uns das Rollenspiel in Deutschland versagt blieb. Ungewöhnlich war der Abstecher in bizarre Anwendungen ("Mario Paint"). Für das Lernspiel „Mario is Missing" durfte dagegen erstmals Bruder Luigi als Hauptdarsteller ran.



Sonics andere Talente blühen mehr im verborgenen: Die beiden „Sonic Spin"-Autorennen gab es nur für den Game Gear, ebenso das puzzlelastige „Sonic Labyrinth". Bekannter ist dagegen der Flipper „Sonic Spinball". Knobelnd kam ausgerechnet Dr. Robotnik mit der „Mean Bean Machine" zu Ehren. Auf dem Saturn gab es neben dem Zu-Fuß-Rennspiel „Sonic R" und dem isometrischen „Sonic 3D" einen Auftritt als Karatestar im „Fighters Megamix".



AUSFLÜGE IN ANDERE MEDIEN

Mario hat seine besten Tage in der Medienwelt hinter sich: In einer aus Real- und Trickfilm gemischten TV-Serie wurde er vom abgehalfterten Ex-Wrestler Lou Albano porträtiert. Der Klempner verbuchte sogar einen Hollywood-Ausflug für sich, der jedoch 1993 wenig erfolgreich war: Selbst anerkannte Darsteller wie Bob Hoskins und Dennis Hopper konnten die dünne Klamotte nicht retten.

Obwohl zehn Jahre jünger, ist Sonic heute dicker im Geschäft als Mario: Nach zwei Zeichentrickserien Mitte der neunziger Jahre steht mit „Sonic Underground" eine neue Reihe am Start. Erfolgreich sind auch die Comic-Abstecher: Sonics Abenteuer von Archie Comics sind bereits über 70 Ausgaben lang, auch Knuckles strebt auf Folge 30 zu.

CRASH BANDICOOT: DIE DRITTE KRAFT IM HÜPFSPIELOLYMP



Erst drei Jahre alt, kann die aufstrebende Beutelratte von Sony zwangsläufig noch nicht mit den altgedienten Konkurrenten mithalten. Während Sonic und Mario auf dutzende Spiele in mehreren Genres zurückblicken, sieht das Sortiment von Crash eher dünn aus: Der australische Springteufel betätigte sich bisher nur im Jump'n'Run-Gewerbe, das jedoch sehr erfolgreich. Die „Crash Bandicoot"-Trilogie erfreut sich an Verkaufszahlen im Millionenbereich und ist insbesondere im für westliche Produkte schwer zu erobernden japanischen Markt höchst populär: Fitness-Videos und Mangas mit dem frechen Flitzer zeugen von der fernöstlichen Begeisterung. Um jedoch in die Garde der zeitlosen Hüpfspiel-Stars aufzusteigen, gehört mehr dazu: Ob Crash auch in genrefremden Spielen erfolgreich bestehen kann, bleibt abzuwarten – zur Zeit sind offiziell keine neuen Bandicoot-Spiele in Planung.

Die MAN!AC-Hüpfspieltips '99

Rein in's Vergnügen: Habt Ihr Euch anhand unserer Übersicht für die passende Jump'n'Run-Kategorie entschieden, solltet Ihr nun folgende Empfehlungen studieren. Neben der farblichen Grobgliederung helfen Euch die Detailwertungen, den persönlichen Favoriten herauszufinden.

Abe's Exoddus

PS

GRAFIK	●●●●
STEUERUNG	●●●●
UMFANG	●●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●●
RÄTSELGEHALT	●●●●●
KNUDDELFAKTOR	●●
GESAMTWERTUNG	●●●●●

Konsequente Fortsetzung des knackigen Rätselhüpfspiels: Überragende 2D-Optik und anspruchsvolle Passagen fesseln ans Pad.

Akuji the Heartless

PS

GRAFIK	●●●●●
STEUERUNG	●●●
UMFANG	●●
SCHWIERIGKEIT	●●
RÄTSELGEHALT	●●●
KNUDDELFAKTOR	●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Phantasievolles Grusel-Jump'n'Run mit überzeugend düsterer Voodoo-Atmosphäre: Grafisch stark, aber einfach und leider sehr kurz.

Banjo-Kazooie

N64

GRAFIK	●●●●●
STEUERUNG	●●●●
UMFANG	●●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●●
RÄTSELGEHALT	●●●●●
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●●

Das grandiose Knuddel-Hüpfspiel begeistert mit tonnenweise liebevollen Details und Gags, ohne den Spielspaß zu vernachlässigen

Bomberman Hero

N64

GRAFIK	●●●
STEUERUNG	●●●●
UMFANG	●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●
RÄTSELGEHALT	●●●
KNUDDELFAKTOR	●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Bomberman gefällt auch als Hüpfspielheld: Knifflige Rätsel und explosive Ballerlevels erfreuen, nur die Grafik ruckelt gelegentlich.

Crash Bandicoot 3

PS

GRAFIK	●●●●●
STEUERUNG	●●●●
UMFANG	●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●
RÄTSELGEHALT	●●
KNUDDELFAKTOR	●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●●

Crash reizt die Playstation aus: Die brillante Grafik und abwechslungsreiche Levels machen den Bandicoot trotz begrenzter Freiheit zum Star.

Croc

PS, SA

GRAFIK	●●●●
STEUERUNG	●●
UMFANG	●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●
RÄTSELGEHALT	●●●
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

"Croc" ist so süß, daß selbst harte Brocken weich werden. Als Platinum-Titel das Geld wert, auch wenn die haklige Steuerung etwas stört.

Gex: DEEP COVER GECKO

PS

GRAFIK	●●●●
STEUERUNG	●●●
UMFANG	●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●●
RÄTSELGEHALT	●●●●
KNUDDELFAKTOR	●●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Frech kommt weiter: Technisch hat sich der vorlaute Gecko zwar nicht weiterentwickelt, aber spielerisch lohnt sich auch das neue Abenteuer.

Goemon 2

N64

GRAFIK	●●●●
STEUERUNG	●●●
UMFANG	●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●●
RÄTSELGEHALT	●●●●
KNUDDELFAKTOR	●●
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Skurril-japanisches Abenteuerspiel im Jump'n'Run-Gewand: Grafisch abgespeckt, aber packender als der Vorgänger "Mystical Ninja".

Heart of Darkness



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●○○○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●●●●●
RÄTSELGEHALT	●●●●○
KNUDDELFAKTOR	●●○○○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Rätsellastiges Cartoon-Hüpfspiel mit witziger Story: Ungeduldige Naturen geraten ob des Try & Error-Prinzips schnell in Frustgefahr.

Klonoa: DOOR TO PHANTOMILE



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●●○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●○○○
SCHWIERIGKEIT	●○○○○
RÄTSELGEHALT	●●○○○
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Niedliche 2D/3D-Mischung in typischer Namco-Qualität, leider viel zu kurz. Ideal für Kinder, aber auch Erwachsene spielen's gerne.

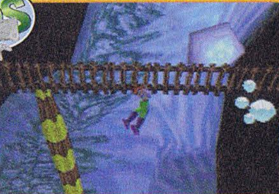
Lomax IN LEMMINGLAND



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●●●○○
RÄTSELGEHALT	●●○○○
KNUDDELFAKTOR	●●●●○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Vom Knobelknüller zum traditionellen Jump'n'Run: Der bewährte Lemming-Charme bleibt auch beim gelungenen Hüpfspiel erhalten

Pandemonium 2



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●●●○○
RÄTSELGEHALT	●●○○○
KNUDDELFAKTOR	●○○○○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Spielerisch solide mit nur wenig Neuerungen zum Vorgänger. Dafür verblüfft die Optik: Was für Drogen haben die Designer nur genommen?

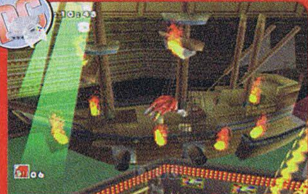
Skullmonkeys



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●●○
SCHWIERIGKEIT	●●●●○
RÄTSELGEHALT	●○○○○
KNUDDELFAKTOR	●●○○○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Der Plattform-Tradition verhaftetes 2D-Hüpfspiel: Die eigenwillige Ästhetik überzeugt, kann aber den eintönigen Spielablauf nicht ganz retten.

Sonic Adventure



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●●●
STEUERUNG	●●●●○
UMFANG	●●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●●○
RÄTSELGEHALT	●●●○○
KNUDDELFAKTOR	●●○○○
GESAMTWERTUNG	●●●●●

Technisch famoses Hochgeschwindigkeits-Jump'n'Run der nächsten Generation gewürzt mit Adventure- und Rennspiel-Elementen.

Sonic Jam



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●○○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●●○
SCHWIERIGKEIT	●●●○○
RÄTSELGEHALT	●●○○○
KNUDDELFAKTOR	●●●○○
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Tip für Nostalgiker: Die gesammelten Sonic-Klassiker auf einer CD. Technisch überholt, aber spielerisch noch immer motivierende Kult-Kollektion.

Spyro the Dragon



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●●●
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●○○○○
RÄTSELGEHALT	●●●○○
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●○

Das technisch beste "Mario 64"-Imitat für die Playstation: Zur feinen Optik gesellen sich eine sympathische Hauptfigur und unterhaltsame Levels.

Super Mario 64



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●●○
STEUERUNG	●●●●●
UMFANG	●●●●●
SCHWIERIGKEIT	●●●○○
RÄTSELGEHALT	●●●○○
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●●●●

Der absolute Klassiker ist immer noch Pflicht für Hüpfspieler: Auch nach drei Jahren hat der Klempner in seinem N64-Debüt nichts an Klasse verloren.

Tombi



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●●○
SCHWIERIGKEIT	●●●●○
RÄTSELGEHALT	●●●●○
KNUDDELFAKTOR	●●●●○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Gelungene Mischung aus Jump'n'Run und Action-Adventure: Der rosahaarige Dschungelheld wirkt antiquiert, lockt aber mit witziger Handlung.

Wild 9



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●○○
STEUERUNG	●●●○○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●●●○○
RÄTSELGEHALT	●●○○○
KNUDDELFAKTOR	●●○○○
GESAMTWERTUNG	●●●○○

Shinys futuristische Plattformspringerei wuchert mit bösartigem Humor bei der Gegnerbeseitigung: Für Hobbysadisten empfohlen

Yoshi's Story



Kategorie	Wertung
GRAFIK	●●●●○
STEUERUNG	●●●●○
UMFANG	●●●○○
SCHWIERIGKEIT	●●○○○
RÄTSELGEHALT	●○○○○
KNUDDELFAKTOR	●●●●●
GESAMTWERTUNG	●●○○○

Kindliches Jump'n'Run mit wenig Spieltiefe: Ideal für Sammelfanatiker und knallharte Yoshi-Groupies. Für ernste Spieler zu knuddelig.



Sprung in die Zukunft

Ihr seid Jump'n'Run-süchtig, doch unsere Spiele-Übersicht bietet Euch nur Altbekanntes? Hilfe naht, denn MAN!AC zeigt die Hüpfspiel-Perlen der nächsten Monate.

Auch 1999 bestimmt das Motto "Klasse statt Masse" die Jump'n'Run-Welt. Allzu viele Hüpfspiele sind in den Release-Listen der Entwickler nicht auszumachen. Doch bei Namen wie "Donkey Kong World" oder "Banjo-Tooie" (beide Rare/Nintendo) ist die Frage nach der Produktqualität fast überflüssig. Sowohl die drei "Donkey Kong Country"-Folgen als auch "Banjo-Kazooie" erhielten Spielspaßwertungen zwischen 88 und 90%! Leider gibt's zu beiden Rare-Entwicklungen noch keine näheren Infos, die Spiele sollen aber noch dieses Jahr für's N64 erscheinen. Infogrames wiederum veröffentlicht neben "Bugs Bunny" (siehe Kasten) zwei weitere Looney-Tunes-Titel. Im Sommer hat Duffy Duck in "Duck Dodgers" seinen ersten N64-Auftritt, im Oktober macht Wirbelwind Taz in "Tazmanian Expreß" die Nintendo-Konsole unsicher.

Im Juni dürfte die unendliche Geschichte namens "Tonic Trouble" doch noch positiv zu Ende gehen. Nach rekordverdächtigen Verzögerungen nähert sich das Werk von "Rayman"-Schöpfer Michel Ancel nun der Fertigstellung. "Tonic Trouble" wird im Vergleich zu "Rayman 2", das zwei Monate später erscheinen soll, mehr Rätselelemente haben, auch die Interaktivität mit anderen Charakteren steht im Vordergrund. Ansonsten sieht es trist aus – bis auf "Croc 2" (MAN!AC 4/99) sind uns keine anderen ernsthaften Anwärter auf den Hüpfspiel-Thron bekannt.



Nach einer halben Ewigkeit im Anflug auf's N64: Ubi Softs "Tonic Trouble".



Neben "Banjo-Tooie" ebenfalls bei Rare in der Mache: "Donkey Kong World".



Im September für N64 und Playstation, kurz danach auch auf dem Dreamcast: "Rayman 2".

APE ESCAPE

Dreidimensionale Affenjagd auf der Playstation: Seit drei Jahren werkelt Sony an einem "Mario 64"-Verschnitt mit neuartigem Steuerungskonzept: Als erstes Playstation-Spiel setzt "Ape Escape" den Dualshock-Controller zwingend voraus. Mit dem linken Stick steuert Ihr Euren Affenjäger, mit dem rechten benutzt Ihr Eure aktive Waffe. Außerdem kommt die vielen unbekannte L3-Taste des Dualshock-Controllers zum Einsatz. Drückt Ihr auf den linken Stick, legt Ihr Euch auf den Bauch und kriecht über den Boden.

Bei völliger Bewegungsfreiheit jagt Ihr in 17 Zeitepochen entlaufene Affen, ärgert Euch mit deren tierischen Verbündeten herum, löst kleine Rätsel und macht Euch ein reichhaltiges Waffensortiment zunutze. Außerdem sollen einige Fahrzeuge Abwechslung in den Jump'n'Run-Alltag bringen. 3D-Hüpfer müssen sich bis zum Herbst gedulden, dann kann die Affenjagd beginnen.

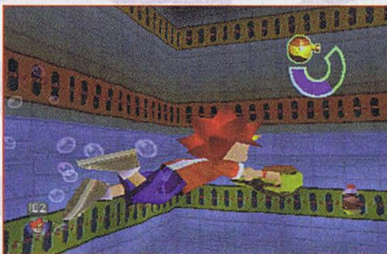
Die vier Aktionsbuttons sind mit unterschiedlichen Waffen belegt



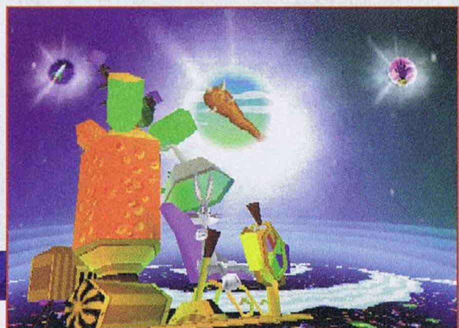
Komm her, Du Schuft! Mit dem Fangnetz geht Ihr auf Affenjagd.



Ape Escape: Mit Japano-Frisur und Turnschuhen durch 17 Epochen.



Hilfsmittel: Unter Wasser packt Ihr eine motorgetriebene Schwimmhilfe aus.



Mit seiner Zeitmöhrschine bereist Bugs Bunny ab Juni die Playstation

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

Infogrames im Comic-Wahn: Im Juni springt der berühmteste Hase der Welt von der Zeichenfeder auf die Playstation. "Bugs Bunny auf Zeitreise" führt Euch in der Rolle des cleveren Möhrenfans auf einen actionreichen 3D-Trip durch die Zeitgeschichte. In der Steinzeit hält Euch Euer alter "Freund" Elmer Fudd seine Flinte unter die Nase – in Comic-Manier entledigt Ihr Euch des trotteligen Zausebarts: Ihr lockt ihn an eine markierte Stelle und schaut genüßlich an der Möhre knabbernd zu, wie Elmer von einem herabfliegenden Amboß geplättet wird.

Bugs Bunny ist auch auf der Playstation ein Bewegungstalent. Ihr könnt klettern, radeln und tauchen, fahrt Auto und wirbelt mit Hilfe Eurer Ohren wie ein Helikopter durch die Lüfte. Rückt Euch ein Feind trotzdem zu nahe, macht Ihr Euch durch einen Sprung ins nächste Hasenloch vom Acker. Zwischenanimationen sowie Original-Stimmen und Musik vermitteln witzige Cartoon-Atmosphäre – für authentischen Möhrengeruch im Zimmer müßt Ihr allerdings selbst sorgen!







Hasen-Triathlon: Unser langohriger Möhrenfreund ist nicht nur gut zu Fuß, sondern macht auch auf dem Fahrradsattel und im Cabrio eine blendende Figur.

SCHERZBOLDE – FÜNF DER BESTEN JUMP'N'RUN-GAGS

MD **Dschungelbuch:**  Laßt Ihr Mowgli alleine, versucht er es nicht lange mit Gemütlichkeit: Schon nach wenigen Augenblicken studiert er Tanzschritte ein.

MD **Earthworm Jim 2:** Shiny macht auch vor dem Sega-Logo nicht halt: Während Jim seiner Angebeteten   ein Ständchen bringt, taucht der Bösewicht auf und grabscht sie ihm vor der Nase weg.

PS **Crash Bandicoot 2:** Der putzigste Begleiter von Crash ist der kleine Eisbär aus der zweiten Episode: Passiert ein Malheur, kommt der knuddelige Polarbewohner im Gegensatz zu Crash ohne Kratzer davon.

  PS **Spyro the Dragon:** In den Filmsequenzen werden unschuldige Schafe gejagt und sogar als Basketball mißbraucht. Versöhnlich gibt sich der Abspann: "Kein Schaf kam während der Produktion zu Schaden".

N64 **Spacestation Silicon Valley:** Im Vorspann wird der Spieler Zeuge  der tragischen Liebe von Hund Roger und Schaf Flossy: Kaum haben sich die  beiden gefunden, wird der arme Roger von einem Raumschiff plattgewalzt.

Konsolen-Finish



Welche Konsole eignet sich besser für Jump'n'Run-Fans: Nintendo 64 oder Playstation? Wir haben auf beiden Systeme die erschienenen Hüpfspiele und die Zukunftsperspektiven analysiert. Ring frei!



WER HÜPFT BESSER ?
NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION

Runde	Nintendo 64	Playstation
RUNDE 1: GRAFIK [1]	Eine Rennspiel-typische Nebelsuppe stört Euer Jump'n'Run-Vergnügen nur selten, 3D-Hüpfer erleben Bewegungsfreiheit ohne Grafikpatzer. 	Bei 3D-Hüpfspielen mit Bewegungsfreiheit stören gelegentlich Grafikfehler, dafür nützen 2D-Jump'n'Runs die Vorzüge der Playstation gut aus. 
RUNDE 2: SOUND [1]	Aufgrund des begrenzten Modulspeichers finden aufwenige Soundtracks und Sprachsamples keinen Platz. 	Umfangreiche Soundtracks von CD und glasklare Sprachausgabe sind nicht zu überbieten. 
RUNDE 3: SPIELEANGEBOT [2]	Neben 3D-Jump'n'Runs mit völliger Bewegungsfreiheit ("Mario 64" & Co) gibt es nur vereinzelte 2D-Abenteuer. 	Alle Hüpfspiel-Kategorien werden mit mehreren Titeln abgedeckt. Viele Klassiker feiern in der Platinum-Edition ein Comeback. 
RUNDE 4: SPIELEQUALITÄT [2]	Die Genre-Highlights kommen von Nintendo/Rare ("Super Mario 64", "Banjo-Kazooie"), die wenigen Third-Party-Produkte bewegen sich überwiegend im spielerischen Mittelmaß. 	Die ganz großen Kracher sind auf der Playstation rar, dafür glänzt Sonys Konsole mit einem breiten Sortiment an Titeln in der 80%-Kategorie. 
RUNDE 5: SPIELEZUKUNFT [3]	Jump'n'Runs sind das Urgenre des N64: Viele Ankündigungen lassen sich zwar nicht blicken, doch stehen mit den Rare- und Ubisoft-Entwicklungen einige Toptitel ins Haus. 	Die Hüpfspielflut ebbt etwas ab, trotzdem müssen auch Playstation-Besitzer dank "Ape Escape" und den Toon-Abenteuern nicht verzagen: Große spielerische Neuerungen sind aber nicht mehr zu erwarten. 
FINISH: GESAMTURTEIL	**19** Wenn Ihr auf die absoluten 3D-Highlights des Genres scharf seid, kommt Ihr am N64 nicht vorbei. Für Vielhüpfer ist dagegen das Angebot etwas zu dünn.	Titel wie "Abe's Exoddus" erlebt Ihr nur auf der Playstation, im 3D-Bereich gibt's gute Alternativen zu "Mario" & Co. Wollt Ihr Abwechslung, ist die Playstation erste Wahl. **21**

Anmerkungen: [1]= Aussage über die Eignung für Jump'n'Runs • [2]= Grundlage: In Deutschland veröffentlichte Jump'n'Runs • [3]= Berücksichtigung der bis Anfang März angekündigten Titel

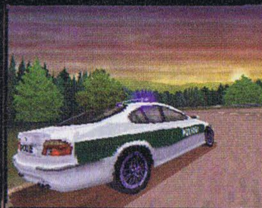
DREAMCAST – DER HERAUSFORDERER

Ein halbes Jahr nach dem Japan-Start bietet das Dreamcast-Lineup mit dem erstklassigen "Sonic Adventure" nur ein einziges Jump'n'Run, Hüpfspiel-Fans werden deshalb mit der Sega-Konsole vorerst nicht glücklich. Besserung ist kaum in Sicht, alleine Ubisofts "Rayman 2" vertritt in den nächsten Monaten das Jump'n'Run-Genre auf dem Dreamcast. Von Sega selbst ist ebenfalls wenig Abhilfe zu erwarten: In der für Umsetzungen prädestinierten Automatenriege dreht sich alles um Renn- und Prügelspiele, Hüpfspiel-Fans sehen zur Zeit noch in die Röhre.

www.needforspeed.com



R I C H T U N G









D A S T R E F F E N D E R

ELECTRONIC ARTS™



SWEISEND

NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT

SUPERLATIVE





Keine Rücksicht: Bei CART-Rennen wird immer fliegend gestartet. Wer vom Gaspedal geht, verliert bereits am Anfang wertvolle Plätze.





Im Cockpit verdreckt Euer Visier zunehmend (oben), in der Außenansicht ist immer ein Rückspiegel dabei (unten).

Super Speed Racing

DC-Rennsportfans schalten alle zwei Wochen bei Eurosport ein und verfolgen die Rennen der nordamerikanischen CART-Serie, die in Sachen Spannung und Dramatik den großen Bruder Formel 1 problemlos in die Tasche stecken. „Super Speed Racing“ wurde von der CART-Organisation lizensiert, mit Ausnahme von Michael Andretti sind also sämtliche Fahrer und Strecken der 98er-Saison vertreten. Im actionlastigen Arcade-Modus startet Ihr bei kurzen Sprintrennen von der letzten Position und kämpft Euch ohne Angst vor Schäden durch das 27 Fahrzeuge umfassende Feld. Spielt Ihr zu zweit im Splitscreen, treten nur noch sechs Piloten an.
Bei der Meisterschaft absolviert Ihr in drei Schwierigkeitsgraden eine komplette Saison über 19 Strecken. Im Training paßt Ihr Euer Wagen-Setup der jeweiligen Piste an: Während auf einem Ovalkurs die Endgeschwindigkeit entscheidend ist, zählt bei einem verwinkeltem Stadtkurs vor allem eine gute Beschleunigung. In der Qualifikation habt Ihr nur zwei Runden, um einen guten Startplatz zu erzielen. Geht es ins Rennen, wählt Ihr neben Rennlänge und Wetterbedingungen, ob Ihr Schäden zuläßt und ob diese eine Gelbphase auslösen, in der nicht überholt werden darf.

Die robusten CART-Flitzer sind leicht zu steuern und reagieren gutmütiger auf Fahrfehler als Formel-1-Boliden. Kommt Ihr allerdings auf's Gras, bremst Ihr sofort stark ab. Dafür landet Ihr selbst bei maximalem Schaden nicht im Aus, sondern werdet automatisch in die Box versetzt. Besonders im Arcade-Modus kommen so auch Anfänger schnell zu Erfolgserlebnissen und gewöhnen sich an die unterschiedlichen Streckentypen. Die Intelligenz der Computerfahrer ist mittelmäßig: Sie liefern Euch zwar spannende Duelle, sind aber bei Überholmanövern nicht die hellsten und warten schon mal brav hinter Euch, wenn Ihr die Fahrbahn blockiert.
Im Vergleich zu "Monaco Grand Prix" wirkt die Grafik von "Super Speed Racing" weniger spektakulär, überzeugt aber trotzdem mit ihren technischen Qualitäten: Zwar ist am Horizont Pop-Up sichtbar, doch dafür bleibt die Bildrate selbst im Gegnerpulk stabil. Der unauffällige Sound beschränkt sich auf kerniges Motorbrummen und Durchschnittsrock. Wenn Euch „Monaco Grand Prix“ zu simulationslastig ist, könnt Ihr bei „Super Speed Racing“ unbesorgt zugreifen, aber auch alle andere Rennspielfans sollten unbedingt einen Blick darauf werfen. *us*

Muster von Mowin, Augsburg. Tel. 0821/3490226





Im Splitscreen tummelt sich nur ein halbes Dutzend Fahrzeuge auf der Strecke



Die Boxencrew geht bei einem Crash automatisch an's Werk, spezielle Anweisungen müßt Ihr nicht geben.



Unser Mann in Amerika: Arnd Meier war letztes Jahr mit seinem unterlegenen Lola-Chassis chancenlos.



Wie obiges Setup-Menü, ist "Super Speed Racing" komplett in englisch gehalten: Ideal für westliche Raser.

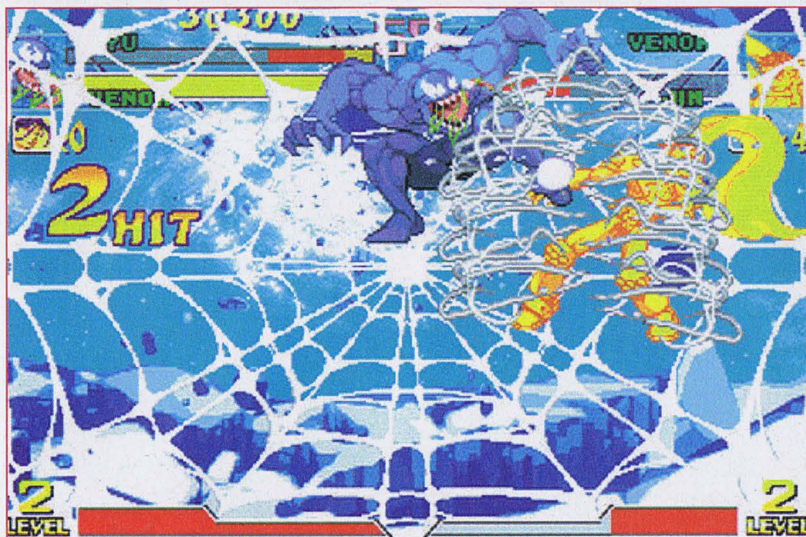
SPIELSPASS 82%

OFFICIAL LICENSED C·A·R·T PRODUCT

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
DREAMCAST
BRD-RELEASE
4. QUARTAL

Kernige Rennsportaction für Simulationsmuffel: Flotte Grafik und abwechslungsreichen Strecken laden zum Rasen ein.

AB 6



Mit seiner Netzcombo wickelt Spiderman-Erzfeind Venom jeden Gegner ein: Für die Team- und Supermoves benötigt Ihr spirituelle ‚Energie.

Marvel vs Capcom

DC Neben der verstümmelten Playstation-Version prügeln sich die Helden der Marvel-Comics und Capcom-Spiele im "Clash of the Super Heroes" auch auf dem Dreamcast: Mitten im Getümmel findet Ihr neben altbekannten Prügelhelden wie Wolverine und Zangief Neulinge wie den finsteren Venom, Capcom-Legende Mega Man sowie die Helden der gleichnamigen Spiele "Strider" und "Captain Commando". Fünfzehn Fighter nehmen am Turnier teil, fünf Geheime dürft Ihr erspielen. Sechs zusätzliche Helden sind nicht persönlich anwesend, leihen aber per Geheimkombination einem Stellvertreter ihre Specials (z.B. Ken und Akuma). Wie im Arcade-Vorbild wählt Ihr vor dem Turnier zwei Schützlinge, die sich im Kampf ablösen und so eine Ruhepause einlegen. Neben den "gewöhnlichen" Tornado-Kicks, Feuerbällen und Supermoves erwarten Euch via dreifachem Superenergiebalken brandneue wie spektakuläre Specials: Zu Eurem Team gesellt sich nämlich ein dritter Helfer, der auf Tastenkommando in die Arena springt und mit einem Standard-Move wie Wirbelkick oder Eisregen über den Bildschirm fegt. Hier gibt's ein Wiedersehen mit Cyclops und Arthur aus Capcoms "Ghosts'n'Goblins". Besonders witzig ist der neue Doubleteam-Move, für den Ihr Euer gesamtes Superenergiepotential benötigt: Hat's geklappt, eilt Euch der Partner zu Hilfe, und Ihr steuert für wenige Augenblicke beide Schützlinge gleichzeitig. Dabei verfügt Ihr über einen unbegrenzten Vorrat an Superenergie!

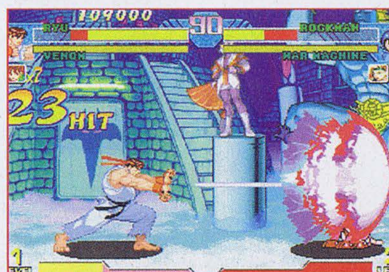
"Marvel vs Capcom" garantiert feinste Prügelkost auf gewohnt hohem Capcom-Niveau: Für authentisches Spielhallen-Feeling solltet Ihr Euch Arcadesticks besorgen, denn mit dem Sega-Pad verrenkt Ihr Euch die Finger. Zudem sind die analogen Zeigefingertasten für schnelle Tastenkombinationen nur bedingt geeignet. Kaum zu überbietende Tagteam-Action wartet im Vierspieler-Modus auf Euch, in dem jeweils zwei Spieler Seite an Seite kämpfen. *oe*

Muster von Mowin, Augsburg. Tel. 0821/3490226


SPIELSPASS 89%
RUMBLE
HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT
Arcadestick empfohlen: Bombastische 2D-Keilerei auf bewährtem Capcom-Niveau mit fetzigem Vierspieler-Modus.
AB 12



Bei Bedarf ruft Ihr einen dritten Helden wie Iceman zu Hilfe, der Euch mit seiner Superattacke (hier Eishagel) zur Seite steht.



Mit doppelten Steuerkreuzaktionen variiert Ihr die Specials Eure Schützlings zu mächtigen Supercombos



Gemein: Im Expert-Mode verschiebt Euer Gegenspieler die Samples kurz vor dem Drücken.

Pop'n Music

DC Es war nur eine Frage der Zeit, bis Konamis Bemani-Welle auch den Dreamcast-Fan mit rhythmischen Klängen zum Swingen bringt. Im Vergleich zum clubtauglichen "Beatmania"-Original (Import-Test der Sony-Version in MAN!AC 1/99), richtet sich der Ableger "Pop'n Music" optisch und musikalisch an jüngere Semester und bietet unterschiedliche Einstiegshilfen. Neben drei Schwierigkeitsgraden bestimmt Ihr die Anzahl der belegten Knöpfe und übt im Trainings-Modus.

Habt Ihr Euch für einen Track entschieden, startet Ihr Eure Darbietung. Mit wahlweise fünf, sieben oder neun Buttons ergänzt Ihr einen automatisch ablaufenden Song mit passenden Samples. Diese nähern sich als Gesichter dem unteren Bildrand; dort angekommen, drückt Ihr die entsprechende Taste. Seid Ihr im Rhythmus, ruft Euch das Publikum ein "Great" entgegen – verschandelt Ihr durch schlechtes Timing die Performance, finden das die Zuschauer "Bad". Einen "richtigen" Mehrspieler-Modus bietet "Pop'n Music" nicht, Ihr könnt Euch aber zu zweit die Tasten teilen.

Im Vergleich zu "Beatmania" bietet "Pop'n Music" zwar mehr Optionen und ist einsteigerfreundlicher, reicht bei der Qualität der Tracks aber nicht an's Original heran. Trotzdem: Obwohl der "Reiz des Neuen" verflogen ist, steigt auch beim Dreamcast-Bemani der Stimmungsfaktor proportional zum Volume-Level Eurer Stereo-Anlage. *ts*


SPIEL 82%
HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT
Einsteigerfreundliche "Beatmania"-Variante: Viele Ohrwurm-Tracks, einige Langweiler – für Musik-Fans ein Muß!
AB 6



Der Pop'n Music-Automat ist wie alle Produkte aus Konamis Bemani-Serie in Japan äußerst erfolgreich. Auf Basis der Arcade-Steuerung gibt's auch für "Pop'n Music" einen speziellen Controller mit neun bunten Knöpfen. Für höhere Schwierigkeitsstufen bei

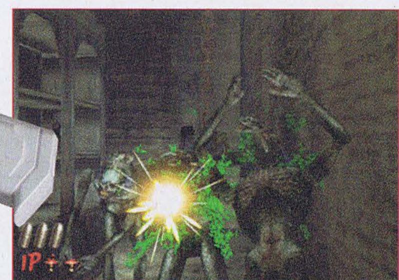


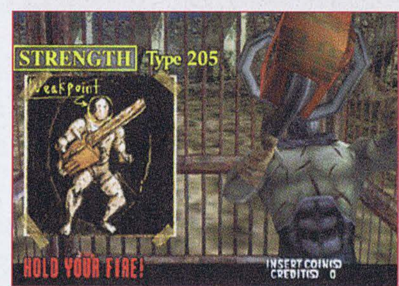
Zu Beziehen im gut sortierten Fachhandel: Der Pop'n Music-Controller.

"Pop'n Music" ist diese Steuerungsvariante einem normalen Dreamcast-Controller vorzuziehen. Eine Playstation-Version von "Pop'n Music" erschien gleichzeitig mit der Dreamcast-Fassung.



Ruhe bewahren und feuern: Stetig anrückende Horden strapazieren Eure Nerven und den Abzug der Dreamcast-Knarre (oben). Hinten erkennt Ihr das eingeschobene Rumble-Pak.





Ballert auf Zombie-Trupps (oben), Kisten und zappelige XXL-Monster: Ihr habt kaum Zeit zum Verschnaufen!

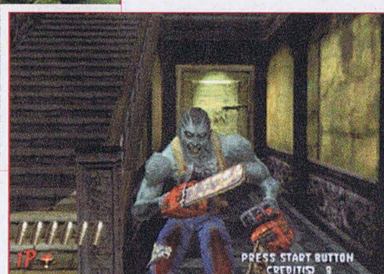
The House of the Dead 2

DC Seit "Resident Evil" haben Zombies ihren festen Platz in der Spiele-Szene. Sega nutzt das Thema für eine knochenharte Lichtpistolen-Schießerei – basierend auf der Dreamcast-Hardware erlaubt das "Naomi"-Board realistische Untoten-Action wie noch nie zuvor. Fast zeitgleich zum Arcade-Start veröffentlicht Sega das Spiel auch für Zuhause.
Den Spielablauf bekommen selbst Laien im Kopfumdrehen mit: Per automatischer Kamera durchstreift Ihr mit abrupten Schwenks eine europäisch anmutende Kleinstadt voller Kanäle, Brücken und verwinkelter Fachwerkbauten. Mit Eurer Dreamcast-Pistole ballert Ihr auf die anrückende Zombie-Meute, bis sie grunzend zusammenbricht. Nebenbei rettet Ihr die eingeschlossenen Zivilisten vor Keulenschlägen, Bissen und Axthieben der Horror-Brut – so verdient Ihr Euch Extraleben hinzu und verändert durch nützliche Hinweise der Opfer den Weg durch die Stadt des Grauens.



In den Kanälen erheben sich vermooste Leichen: Schockierende Attacken halten Euren Pulsschlag auf Trab!

Agenten-Regel Nr. 1 lautet: Sperrfeuer! Die Untoten vertragen nämlich jede Menge Blei, bis sie in einer grünlichen Matschbrühe verdunsten, und selbst eine abgetrennte Kopfhälfte hält die stoisch taumelnden Kreaturen nicht auf Distanz. Als Resultat feuert Ihr mehrere Schuß in jedes Monster – ein wildes Gemetzel entbrennt, das von Euch volle Konzentration und Terminator-ähnliche Feuerkraft erfordert. Nur gut, daß Ihr Euch im Dreamcast-exklusiven Original-Modus zusätzliche Patronen, Lebenslichter und Continues erspielen könnt – die sind in zahlreichen Geheimräumen und Kisten versteckt. Treffsichere Schützen erfreuen sich sogar an Big-Head-Zombies, Schnellfeuer-MP oder neuen Spielfiguren. Im Trainings-Modus schließlich löst Ihr zehn Schießbuden-ähnliche Geschicklichkeits-Aufgaben. "House of the Dead 2" ist dank fein aufgelöster Grafik eine neue Referenz für Arcade-Umsetzungen – im etwas ermüdenden Dauer-Geballer gilt es, zahlreiche Geheimnisse, Gags und Boni zu entdecken. Vor allem per RGB-Kabel oder mit der VGA-Box erblicken Eure verängstigten Augen famose Texturen, die selbst aktuelle Highend-PC-Spiele alt aussehen lassen. Wer Genre-Filme vom Schlage eines "Evil Dead" verschlingt, muß bei diesem kultverdächtigen Extrem-Schocker zugreifen – alle anderen Action-Freunde sollten vorher Beruhigungs-Tee schlürfen. *cb*



Schrecksekunde: Eben hat sich die Kamera nach rechts gedreht – ein Kettensägen-Killer stürzt auf Euch zu!

SPIELSPASS 82%

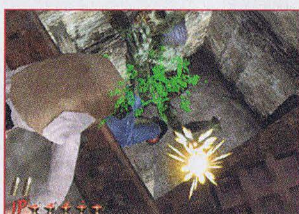
HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT SICHER

AB 18

Interaktive Geisterbahnfahrt: Sega adaptiert den dramatischen Arcade-Schocker perfekt – mit jeder Menge Extras.

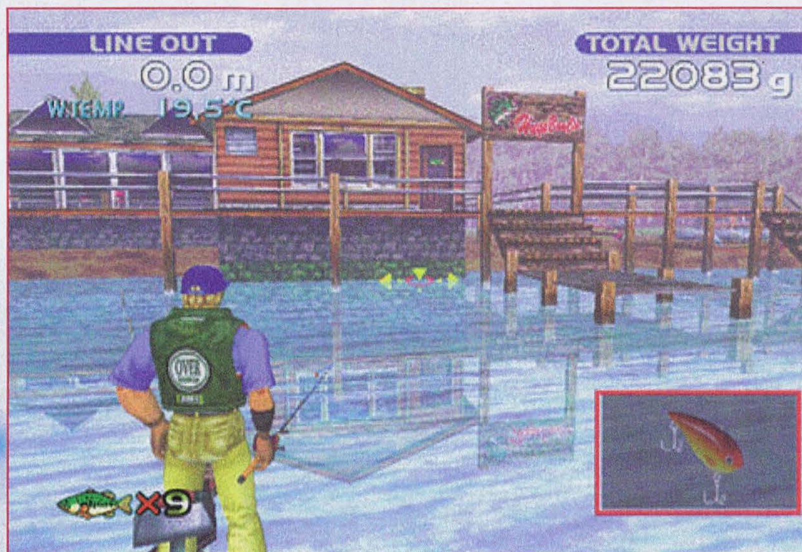








Wer an den gemeinen Trainings-Stages (links: Minizombie-Schießbude) verzweifelt, ballert im "Original Mode" auf größere Ziele: Mit höherer Durchschlagskraft durchsiebt Ihr die fünfköpfige Hydra (Mitte links) und faulige Kanal-Kommandos.



Nachdem Ihr einen Köder gewählt habt, peilt Ihr via Fadenkreuz die Wurfrichtung an: Holt mit dem Angelpad ordentlich Schwung, und Euer Köder schnellt über das Wasser.



Um einen Barsch an die Angel zu bekommen, ist eine genaue Kenntnis der Köder und Einholtechniken nötig.

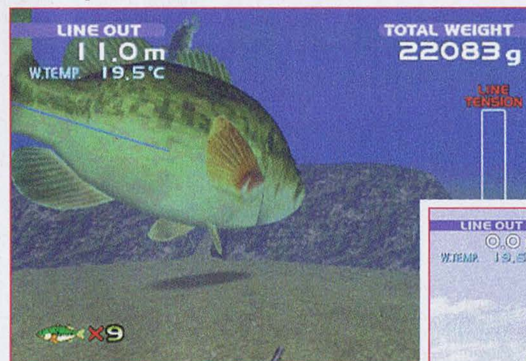


Get Bass

DC Während sich hierzulande die Hersteller mit Angelspielen und Ruten-Handhelds zurückhalten, befindet sich Japan im Fischfangfieber: Mit der Umsetzung des Angel-Automaten "Get Bass" erobert Sega die Herzen der Hobbyfischer.

Für authentisches Tümpelambiente sorgt dabei nicht nur die hochauflösende 3D-Grafik, sondern vor allem der beiliegende Ruten-Controller (Bild links, Länge ca. 25cm). Mit dem Analogstick und fünf Knöpfen klickt Ihr Euch durch die Menüs und wechselt die Köder: Die sechs verschiedenen Blinker und Zappelköder beeindrucken durch unterschiedliches Schwimmverhalten und lassen Euch massig Spielraum für Eure persönliche Einholtechnik – Profis erspielen massig geheime Köder wie Gummiwurm und Bodenkrabbler. Als erstes solltet Ihr jedoch die verschiedenen Köder zu den unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten sowie Wetterverhältnissen testen, denn mit dem falschen Lockmittel schwimmen die Fische selbst beim hundertsten Versuch gelangweilt an Eurem Köder vorbei. Geangelt wird mit denselben Bewegungen wie in der Realität: Ein Bewegungssensor setzt Euren Wurf sowie kurze Ruckbewegungen auf dem Bildschirm um, mit der seitlichen Kurbel zieht Ihr die Angelschnur ein. Der eingebaute Vibrator schüttelt Euch beim Biß ordentlich durch und reißt Euch bei großen Brocken beinahe die Rute aus der Hand.

Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Im Übungs-Modus trainiert Ihr Eure Wurf- und Locktechniken, im Arcade-Modus schlagt Ihr unter Zeitdruck vorgegebene Gewichtslimits (Fische in kg). Wahre Rutenexperten treten im "Consumer Mode" der Sega Bass Fishing Association bei und stellen sich in Amateur- und Profi-Turnieren den erfahrensten Anglern der Welt. Für Abwechslung sorgen drei offizielle (sowie weitere geheime) Angelplätze mit weiten Unterwasserlandschaften sowie wechselnden Wetterverhältnisse und verschiedene Tageszeiten. Natürlich dürft Ihr Eure Rekorde, Turniersiege und den Stand der langwierigen Bewerbe auf dem VMS verewigen, das Ihr jedoch in ein zusätzlich eingestecktes Pad stöpselt.



Beim Kampf mit dem Barsch zoomt die Kamera nah ans Geschehen: Große Brocken stellen die Reißfestigkeit Eurer Leine...



Sobald ein Fisch an Eurem Köder knabbert, setzt Ihr mit einem Ruck an Eurer Angel den Haken.

"Get Bass" bietet mit dem robusten Rutenpad Angelspaß wie kein anderes Fischspiel: Jede Kurbelbewegung wird sensibel umgesetzt, schon bald streitet Ihr mit Euren Freunden über die beste Angeltechnik und die richtige Köderwahl. Auf Einsteigerfreundlichkeit hat Sega besonders viel Wert gelegt; und trotz des motivierenden Turnier-Modus findet Ihr Euch immer wieder am Übungsteich ein, um ganz relaxed einen Barsch aus dem Wasser zu ziehen. Habt Ihr im trüben Teich erst mal einen dicken Brocken entdeckt, kann sich Eure kurze Session auf Stunden ausdehnen: Wer den Angelsport liebt, holt sich "Get Bass". *oe*



...auf die Probe. Dafür präsentiert Euer Schützling nach erfolgreichem Kampf seine Beute mit stolzer Brust.

SPIELSPASS 82%

RUMBLE

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Taktische Angelei mit beiliegendem Rutenpad: Versteckte Angelplätze, Turnier- und Hobby-Modus motivieren ohne Ende.

AB 6

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

NEU Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Lifeforce Tenka	20.-	49.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-	Legend	40.-	69.-
Ace Combat 2	35.-	69.-	Lucky Luke	30.-	59.-
Akuji the Heartless	35.-	69.-	Metal Gear Solid	40.-	69.-
Alundra	30.-	69.-	MDK	15.-	39.-
Apocalypse	35.-	69.-	Medievil	35.-	69.-
Agent Armstrong	15.-	49.-	Moto Racer 2	30.-	59.-
Atlantis	35.-	69.-	Monopoly	30.-	69.-
A-Train	25.-	59.-	Myst	25.-	59.-
Blaze´N Blade	40.-	69.-	Music	35.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-	Nagano	25.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	Need for Speed 2	30.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Need for Speed 3	30.-	59.-
Broken Helix	20.-	49.-	Need for Speed 4	40.-	69.-
Bust a Move 3DX	30.-	59.-	NHL ´99	35.-	69.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	30.-	69.-	Ninja	25.-	59.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-	Nuclear Strike	30.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-	ODT	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-	ONE	20.-	49.-
Colony Wars	25.-	59.-	Popoulos	30.-	69.-
Colony Wars 2	35.-	69.-	Pinball Timeshock	30.-	59.-
Constructor	25.-	49.-	Point Blank	25.-	59.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-	Racing Simulation 2	40.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Rebell Assault 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	40.-	69.-		25.-	59.-
D	25.-	59.-	Risiko	30.-	59.-
Darkstalkers 3	40.-	69.-	Riven	30.-	69.-
Dark Omen	35.-	69.-	Road Rash 3D	30.-	69.-
Deathtrap Dungeon	25.-	59.-	Sim City 2000	30.-	59.-
Diablo	30.-	59.-	Suikoden	20.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-	Spyro the Dragon	35.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-	Syndicate Wars	25.-	59.-
EA-Boxchampion	40.-	69.-	Tekken 3	35.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-	Transport Tycoon	30.-	59.-
F1`97	15.-	29.-	Test Drive 5	30.-	59.-
F1`98	30.-	59.-	Theme Hospital	30.-	59.-
Future Cop	35.-	69.-	Time Commando	20.-	39.-
Fifa 99	35.-	69.-	Toca 2	35.-	69.-
Fighting Force	30.-	69.-	Tomb Raider 2	15.-	35.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-	Tomb Raider 3	35.-	65.-
Forsaken	15.-	39.-	Twisted Metal	25.-	59.-
Frankreich 98	20.-	39.-	Vendal Hearts	25.-	59.-
Grandstream Saga	30.-	59.-	Vigilante 8	20.-	49.-
G-Police	15.-	35.-	Warcraft 2	30.-	59.-
Gran Turismo	35.-	69.-	Wild Arms	30.-	59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 3	25.-	59.-
Heart of Darkness	25.-	49.-	Wing Commander 4	30.-	69.-
Hugo 2	40.-	69.-	Wing Over 2	40.-	69.-
Hard Edge	40.-	69.-	WCW nWo Thunder	30.-	59.-
ISS Pro ´98	35.-	69.-	WWF Warzone	35.-	69.-
Last Report	25.-	59.-	X-Com	30.-	59.-
Legacy of Kain	25.-	59.-	Z	20.-	59.-

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
Formel 1´96	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	69.-
Blast Corps	25.-	59.-
Body Harvest	30.-	69.-
Bomberman 64	20.-	49.-
Cruisn World	30.-	69.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	35.-	69.-
F-Zero X	35.-	69.-
Fifa 99	40.-	89.-
Goemen	20.-	49.-
Hang Time	20.-	49.-
Lamborgini	30.-	69.-
Lylat Wars	30.-	69.-
Mario Kart	35.-	69.-
M.-Impossible	35.-	75.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Pilotwings	30.-	59.-
Snowboard Kids	30.-	69.-
Snowboarding 1080	35.-	69.-
Top Gear Overdrive	40.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	40.-	89.-
Wipeout 64	40.-	79.-
WWF Warzone	35.-	79.-
Yoshi´s Story	35.-	69.-
Zelda	40.-	79.-

Neuwaren Playstation

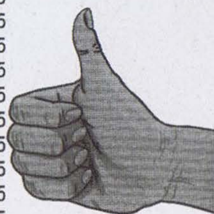
Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	99,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	99,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
G-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
Hard Edge	89,95
KKND	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Monkey Hero	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 4	89,95
O.D.T	89,95
Popoulos	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	99,95
Silent Hill	89,95
Sports Car GT	89,95
Tekken 3	99,95
Tomorrow never dies	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Warzone 2100	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	79,95
Wing Over 2	79,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Dreamcast

Konsole	649,95	House of the Dead 2	149,95
Joypad Dreamcast	89,95	Incoming	149,95
Joystick Arcade	159,95	King of Fighter 98	149,95
RGB-Kabel	59,95	Psychic Force 2012	149,95
VMS Memory Card	89,95	Power Stone	149,95
Blue Stinger	149,95	Pen Pen	149,95
Buggy Heat	149,95	Sega Rally 2	149,95
Daytona	149,95	Sonic Adventure	149,95
Evolution	149,95	Tetris 4D	139,95
F1-Monaco GP	149,95	Virtua Fighter 3tb	149,95



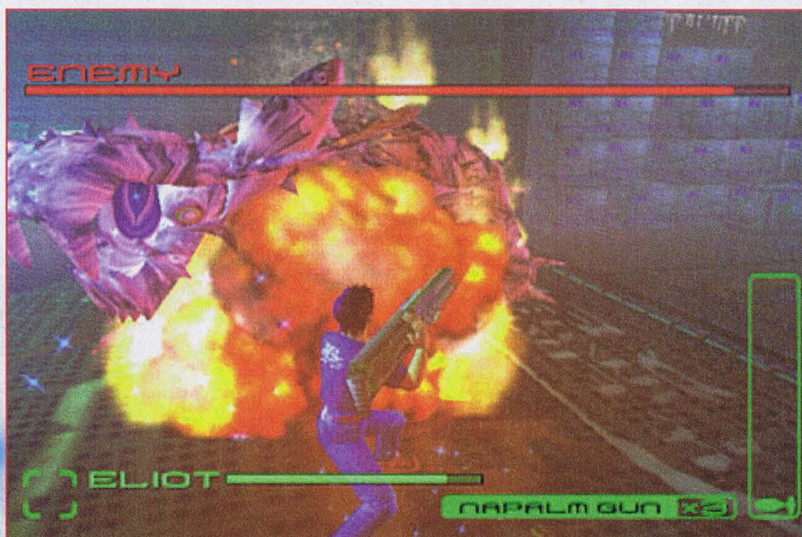
Neuwaren Platinum

Abe's Oddysee	49,95	Porsche	49,95
Alien Trilogy	49,95	Rayman	49,95
Bust a Move 2	49,95	Resident Evil	49,95
Command & Conquer	49,95	Road Rash	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95	Soul Blade	49,95
Croc	49,95	Soviet Strike	49,95
Destruction Derby 2	49,95	Tekken 2	49,95
G.T.A	49,95	Toca Touring Car	49,95
Hercules	49,95	Tomb Raider	49,95
Jurassic Park	49,95	True Pinball	49,95
Mickey's Wild	49,95	V-Rally	49,95
Micro Machines V3	49,95	Wipeout 2097	49,95
Moto Racer	49,95	Worms	49,95

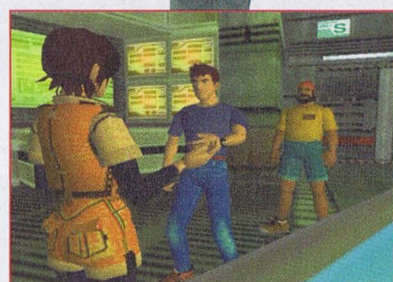
Weitere 1001 Artikel auf Lager

05/99





Nur selten läuft "Blue Stinger" zu solch' grafischen Höchstleistungen auf. Die famosen Explosions- und Lichteffekte deuten die Potenz der Dreamcast-Hardware an.


Drei Abenteurer auf der Monster-Insel: Eliot diskutiert mit Janean über die Ursache der Mutationen.

Blue Stinger

DC Rätselhaft: Kaum schlägt ein mysteriöses Geschoß auf der als "Dinosaur Island" bekannten Insel ein, verbreiten sich furchtbare Mutationen über die einst friedliche Forscherinsel. Gerüchte sprechen allerdings auch von gefährlichen Gen-Experimenten, die dort betrieben werden – was steckt hinter dem Grauen? Held des Action-Adventures "Blue Stinger", mit dem Entwickler Climax Graphics unverhohlen auf den Spuren von "Resident Evil" wandelt, ist Eliot G. Ballade, Mitglied des "ESER"-Seerettungsdienstes. Kurz nachdem er sich auf den Landepier des Kimra-Forschungsinstitutes rettet, trifft er auf seinen zukünftigen Mitstreiter – der bärbeißige Fischer Dogs Bower kennt sich mit allerlei schweren Kalibern aus und erhöht damit Eure Überlebenschancen. Wann immer Ihr wollt, schaltet Ihr im Menüsystem zwischen den beiden Helden um: Eliot verteidigt sich mit Schlagcombos und Pistole, während Dogs mit seiner Präzisions-Armbrust Monster zerlegt. Viele weitere Funktionen sind im Pausenmenü integriert: Hier verwaltet Ihr Eure Waffen samt Munition und archiviert Spielstände sowie Nahrungsmittel. Außerdem seht Ihr sofort, wieviel Geld im Säckel schlummert – jedem getöteten Monster purzeln komischerweise Münzen aus den Tentakeln, die Ihr schnellstens einsammelt. Mit diesen Dollars erhaltet Ihr auf der Insel des Schreckens alles, was Ihr braucht: Neben einer Vielzahl von Waffen wie MP, Axt, Säuregewehr oder Shotgun kauft Ihr an den Kimra-Selbstbedienungsautomaten auch Sushi und Softdrinks. Hat Euch ein Monster abgewatscht und so den Energiebalken geschrumpft, kippt Ihr Euch einen "Hassy"-Drink hinter die Binde und seid von der mitleiderregenden Humpelei geheilt. Doch das ist nicht alles: Die findigen Kimra-Wissenschaftler verkaufen auch Selbstverteidigungs-T-Shirts, die Euch auf wundersame Weise Kampfkunst-Fertigkeiten vermitteln. Zieht Ihr Euch ein teures Karate-Shirt über, überrascht Dogs die tapsenden Kreaturen mit neuen, schnellen Hieben "Made in Japan". Um Euch einen Weg durch die Hafengegend zu bahnen und Zugang zu der neonbunten Einkaufsmeile der Insel zu erhalten, macht Ihr Euch erst mit der Steuerung vertraut. Per Analogstick schreitet Eliot über die Landungszone, doch schon nach wenigen Metern überraschen Euch die unkonventionellen Manöver des Climax-Kameramanns: Die Perspektive ändert sich während Eurer Erkundungen ständig, Ihr benötigt ein paar Übungsminuten. Nicht nur, daß der Abstand zu Eurer Spielfigur ständig variiert, auch das Kreisen der Kamera um das Gebiet führt des öfteren zu ungewollten Trunkenheits-Anfällen. So seht Ihr beispielsweise zu Beginn des Marsches Eliot von hinten, doch im Verlauf des Spaziergangs dreht sich die Ansicht stufenlos um die Figur, bis Ihr plötzlich von nahem das Gesicht erkennt – gewöhnungsbedürftig und manchmal



Coole Waffen, deftige Brotzeit und Kampfkunst-Shirts: Alles, was das Herz begehrt, wird an Automaten verkauft.



Schlüsselsuche der nervenaufreibenden Art: Ein Allrad-Monster streckt die Tentakel und liegt in den letzten Zügen...



Einkaufsspaß im Mutanten-Markt: Grausige Monster stören Eliot beim Preisvergleich am Kühlregal.





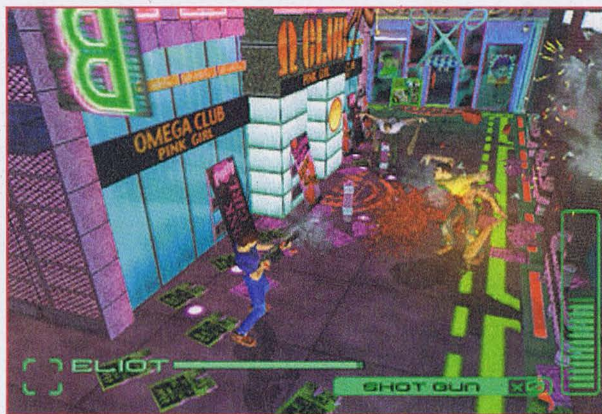




Das Intro von "Blue Stinger": Rätselhafte Fracht aus dem Weltraum. Als ein Alien-Projektil auf der Insel einschlägt, beginnen seltsame Vorfälle. Unser Held Eliot G. Ballade macht sich mit seinem Kumpel Dogs Bower auf, das Mysterium um die Erscheinung Nephilim (rechts) zu klären.

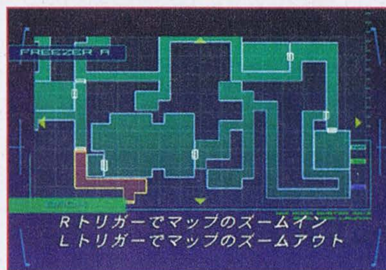
verwirrend. Möglich macht solche dramaturgischen Effekte die Leistung des Dreamcast: Waren bei Capcoms Zombiedrama die Hintergründe noch statische, vorberechnete Bitmap-Zeichnungen, so berechnet "Blue Stinger" alle Bauten in Echtzeit – was grafisch etwas auf Kosten der Abwechslung geht. Knifflig wird es vor allem dann, wenn Monster hinter der nächsten Ecke lungern: Da Ihr die Ansicht nicht manuell justieren dürft, geraten Anfänger oft unvermittelt in verlustreiche Nahkämpfe. Doch auch wenn die Kämpfe mit Flugsauriern, vierarmigen Spinnen-Mutanten und Maxi-Monstern mit Blutlachen und Explosionswolken begeistern, stellen sie doch nicht Eure Hauptaufgabe dar. Vielmehr befindet sich Euer dynamisches Duo (von dem bis auf Zwischensequenzen und Unterhaltungen allerdings nur einer zu sehen ist) meist auf der Suche nach Zugangskarten, Schlüsseln und Paßwörtern. Die Forschungseinrichtung Kimra ist nämlich so geheim, daß Ihr auf Schritt und Tritt vor verschlossenen Eisentüren steht – und die Codekarten wurden im Chaos der Monster-Attacken in Hinterhöfen, stillen Örtchen oder Büros verstreut. Auf Eurer Odyssee weicht Euch der mysteriöse Engel Nephilim nicht von der Seite – dieses transparente Geistwesen strahlt bläuliches Licht aus und spielt bei der Lösung des Rätsels eine entscheidende Rolle. Außerdem gesellt sich die Abenteurerin Janean King zur Truppe und hilft Euch in einigen Situationen weiter – Ihr selbst dürft aber nur mit Eliot und Dogs losziehen.
Climax hat sich bei "Blue Stinger" krampfhaft bemüht, die besten Elemente von "Resident Evil" an einen anderen Handlungsort zu verlegen. Leider merkt man dem Spiel den immensen Zeitdruck an, unter dem die Entwickler gestanden haben: Der unfertige Eindruck fängt bei der fehlenden Lippensynchronität in den Dialogen an und hört bei den oft störenden Kamerawinkeln nicht auf. Statt Schocks zu vermitteln, führt dies meist zu unnötiger Verwirrung und fehlender Übersicht. Wer will schon auf Gegner schießen, die man gar nicht sehen kann, weil die Perspektive den Schützen in Großaufnahme zeigt. Doch auch atmosphärisch kommt "Blue Stinger" nicht recht in Fahrt. Die ständig wiederkehrenden Monsterhorden wirken in der winterlichen Einkaufspassage samt "Jingle Bells"-Trara deplaziert, die allgegenwärtige Neon-Reklame erschlägt die Grusel-Thematik. Für Fans von Action-Adventures ist "Blue Stinger" dennoch kein Fehlkauf. Läßt man das Capcom-Vorbild außer Acht, sorgt die Rätselei für spannende Abende. Kult-Charakter hat die sterile Horrorfabel jedoch nicht – wer stilvoll gruseln will, kauft "House of the Dead 2" und schiebt Adventure-Ambitionen auf den Herbst, wenn Capcom "Code Veronica" veröffentlicht. *cb/tb*

Muster von Mowin, Tel: 0821/3490226



Sauerei im Kimra-Einkaufszentrum: Jeder Mutanten-Volltreffer hinterläßt kurzzeitig Blutlachen an Boden und Wänden.


Die vollautomatische Kamera müht sich redlich, die Monster drohend in Szene zu setzen: Hier klappt's!

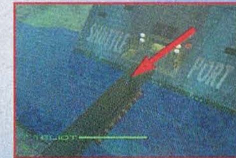


Im frostigen Kühlraum nutzt Ihr am besten die zoombare Karte: Eliot droht der Tod durch Gefrierbrand!



Knifflig ist die Steuerung der Spielfigur aufgrund der permanenten Kameraschwenks. Zwar kommt man nach einiger Übung halbwegs damit zurecht, doch insgesamt wirft diese dramaturgische Technik offenbar mehr Probleme auf als von Climax erwartet. Wir hoffen, daß in zukünftigen Spielen dieser Art eine bessere Antwort auf die Kamera-Frage gefunden wird – vielleicht käme es dem Spielspaß zugute, wenn in bestimmten Situationen der Spieler selbst die Regie übernehmen könnte.


Frostiger Nebel im Kühlraum: Eliot verschwindet im Nichts – wohin steuern?


Schrumpfkur durch Kamera-Zoom: Beim Marsch auf die Shuttle-Rampe ist Eliot nur noch wenige Pixel groß.

INTERVIEW MIT SHINYA NISHIGAKI, PRÄSIDENT CLIMAX GRAPHICS

"Über 100.000 "Blue Stinger" verkauft!"



? Sind Sie zufrieden damit, wie der japanische Markt und die Presse "Blue Stinger" aufgenommen hat?
Mr. Nishigaki: Nein. Ich glaube, daß die Beurteilung von Spielen in der japanischen Presse noch nicht ausreichend etabliert ist; und ich bin mir nicht sicher, wie weit "Blue Stinger" gespielt wurde. Es ist traurig, daß die Journalisten Spielekritik auf wenige Punkte reduzieren. Das kommt wohl daher, daß sie so viele Spiele in so kurzer Zeit spielen und beurteilen müssen.

? Die Kameraführung von "Blue Stinger" war häufig in der Kritik. Wurde ein zu spektakulärer, kinoähnlichen Ansatz gewählt?
Mr. Nishigaki: Das ist ein sehr kompliziertes Thema. Ich glaube, daß das Problem mit der Nutzung des Analogsticks zusammenhängt, der sanfte Bewegungen ermöglicht. Der Spieler neigt hingegen dazu, oft zu laufen – und das führt zu schnellen Kameraschwenks, die manche Leute als zu stressig empfinden. In Zukunft werde ich mich darum kümmern. Ich denke nicht, daß die Problematik an sich mit der Idee zusammenhängt, ein kinoähnliches Spiel zu entwickeln.

? Man vergleicht "Blue Stinger" oft mit "Resident Evil" und "Metal Gear Solid". Waren das Ihre Design-Vorbilder?
Mr. Nishigaki: Diese beiden Spiele beeinflußten mich nicht direkt. Aber es war schön zu sehen, daß ein "cinematisches" Spiel wie "Resident Evil" so erfolgreich ist. Der nächste Schritt in diesem Genre ist die Einführung neuer Techniken beim Editieren der Szenen und bei der Kameraführung – neue Herausforderungen, die bei 2D-Spielen nicht nötig waren.

? Wie hängen eigentlich Ihre Firma "Climax Graphics" und "Climax Entertainment" zusammen?
Mr. Nishigaki: Climax Entertainment ist quasi unser "älterer Bruder". Wir arbeiten nicht direkt zusammen, tauschen aber Informationen aus und kooperieren auf technischem Gebiet.



Gleich kracht's: Der Countdown links oben zeigt Euch die verbleibenden Sekunden bis zur Explosion, rechts oben befindet sich die Zeitbegrenzung für den Level.

Charlie Blast's Territory



Wenn der amerikanische Entwickler Realtime eines seiner brandneuen Low-Budget-Spiele präsentiert, herrscht im MAN!AC-Spielezimmer betretenes bis ohnmächtiges Schweigen: Dies gilt auch für das neuste Machwerk "Charlie Blast's Territory", eine einschläfernde Mischung aus "Bomberman" und dem Knobel-Oldie "Puzznik" von Taito. Als dickwanstiger Bauarbeiter Charlie watschelt und hopst Ihr über mehr als hundert schwebende Inseln, die aus quadratischen Feldern zusammengeschustert und mit beweglichen Plattformen, Stachelfallen und verschiebbaren Felsen gespickt sind. Desweiteren findet Ihr in jedem Level eine rote und mehrere blaue Bomben, die es innerhalb des Zeitlimits mit einer Kettenreaktion zu sprengen gilt. Die rote Bombe (ein Feld Reichweite) fungiert dabei als Zünder, während Ihr die übrigen Sprengsätze mit unterschiedlicher Reichweite nur verschieben dürft. Als kleine Variation ist der rote Sprengsatz gelegentlich mit einem Zeitzünder ausgestattet und explodiert wenige Sekunden nach dem Spielstart: Diese Levels überraschen mit zwei unterschiedlichen Zeitlimits! Von der unspektakulären bis ruckligen Optik und den kleinen Unlogeleien abgesehen, fordert Euch "Charlie Blast's Territory" mit traditionellen Verschieberätseln und Todesfallen, wie Ihr sie aus unzähligen 8- und 16-Bit-Knobeleien kennt. Retro-Fans werden deshalb mit Charlie ein paar vergnügliche Stunden verbringen, während "Banjo-Kazzooie"-verwöhnte Konsolenneulinge mangels spielerischer wie grafischer Abwechslung bald das Handtuch werfen. Auch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit (feldweises vorwärtsrücken) schreckt Next-Gen-Spieler. Rundum anödend sind hingegen die zwei Mehrspieler-Modi, in denen Ihr Euch gegenseitig in die Luft sprengt und das Spielfeld mit Bomben einfärbt. Spartanisch auch die Präsentation: Während andere Spiele mit Zwischenanimationen protzen, gibt's in "Charlie Blast's Territory" nicht mal einen Vorspann. *oe*

SPIELSPASS 58%

64 MBIT · RUMBLE · AB 6

HERSTELLER: KEMCO
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: 2. QUARTAL

Verschiebt Bomben und startet eine Kettenreaktion: Bierdosenknobelei mit fader Optik und uninspiriertem Design.



Optimale Übersicht: Mit den C-Knöpfen dreht Ihr die Kamera 360° um Euren Helden, zoomt heran oder ganz weit weg.



Vorsicht mit Felsen: Nur wenn sich hinter dem Stein ein freies Feld befindet, könnt Ihr drüberhüpfen.


Fire & Ice: Mit einem Raketenmotor am Brett gelingt Euch an dieser Schanze ein weiter Satz.

Snowboard Kids 2



Die "Snowboard Kids" sind wieder da! Zu den fünf Charakteren des Vorgängers gesellen sich vier neue Rabauken, auch das Waffen- und Extrasortiment wurde erweitert. Neben einer Schiffsschraube bringt Euch nun ein Raketenantrieb in Fahrt. Bomben und Missiles feuert Ihr jetzt auch nach hinten, mit einem Blick über die Schulter betrachtet Ihr das Treiben hinter Eurem Rücken. Ihr bestreitet ein Rennen gegen drei Kontrahenten oder wählt den Story-Modus. Hier beginnt Ihr mit einem mittelmäßigen Board und sammelt Geld für einen besseren Untersatz: Eine gute Plazierung im Alpin-Wettbewerb erhöht Euer Bankkonto ebenso wie trickreiche Sprünge und Erfolg in der Shoot-Disziplin: Hier saust Ihr eine Runde durch ein winterliches Dorf und werft in „Paperboy"-Manier Zeitungen in die Briefkästen der Bewohner.

Nur die Hälfte der sechs farbenfrohen Abfahrtspisten verlaufen im Schnee. Die Langnasen werden auch zu "Grassboard Kids" oder machen den Weltraum unsicher. Ihr sammelt diverse Extras, die Euch beschleunigen oder unsichtbar machen bzw. Eure Gegner "behindern". Jedes Rennen dauert drei Runden, am Fuße des Hangs bringt Euch ein Lift wieder zum Gipfel.

"Snowboard Kids 2" ist ein solider „Mario Kart"-Clone, aber weder technisch noch spielerisch eine Offenbarung. Nervig: Das Feld ist immer dicht beisammen, so daß nur die letzten Meter über Sieg oder Niederlage entscheiden. *ts*

SPIEL 62%

128 MBIT · RUMBLE · AB 6

HERSTELLER: ATLUS
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: 3. QUARTAL

Witziges Snowboard-Rennspiel im „Mario Kart"-Stil: Trotz Bonus-Modi und Vierspieler-Duellen ohne Langzeitspaß.

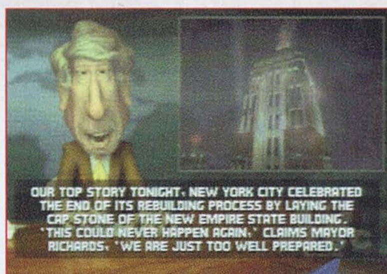


Laßt es Euch schmecken, Jungs: Die Stadtmeisterschaften im Dauerfressen sehen jetzt etwas realistischer aus, doch ansonsten ist das neue Spiel identisch mit den Vorgängern.

Rampage 2 Universal Tour



Die Gefahr scheint vorüber: Die berüchtigten "Rampage"-Monster George, Lizzy und Ralph sind eingefangen, die Weltstädte von den gröbsten (und übelriechendsten) Unhold-Hinterlassenschaften gesäubert. Selbst Bauwerke wie der Eiffelturm und das Empire-State-Building wurden in mühevoller Kleinarbeit wiederhergestellt – und prompt droht dem Weltkulturerbe neue Gefahr.
Die unverbesserlichen Wissenschaftler der Scumlabs-Labors haben nämlich erneut drei ahnungslose Kreaturen auf Wachstumshormon-Diät gesetzt. Prompt büchsen die freiheitsliebenden Tierchen aus – natürlich mit einem Bärenhunger, denn die 370 Hektoliter-Mägen müssen ja irgendwie gefüllt werden. Und so wiederholen sich die desaströsen Ereignisse von damals: Bis zu drei Spieler steuern die Schnecke Ruby, das Rhinozeros Boris und die Ratte Curtis kreuz und quer über den Globus. Ihr startet nach Wunsch in Amerika, Europa oder Asien und legt beim Monster-Dreikampf fein säuberlich die gesamten Großstädte in Schutt und Asche. Punkte gibt's in den Disziplinen Hochhaus-Trampolinspringen, Panzer-Zertrampeln und Einwohner-Mampfen – jeder Einsatz steht unter einem anderen Motto, auch wenn sich der Spielablauf in Tokio und Barcelona gleicht wie ein schreiender Zivilist dem anderen: Zwar ändern sich Architektur und Abwehr der drangsalierten Städter



Schlechte Nachrichten: Kaum sind die Welt-Metropolen wieder aufgebaut, gehen neue Monster auf "Rampage".

ständig, doch Ihr verrichtet stoisch immer dasselbe Hau-Drauf-Handwerk. Anstatt nur die Grafik zu renovieren, hätten die Midway-Designer lieber die ungenügende Monster-Fitness verbessert. So tappt Ihr von einer MG-Garbe in die nächste, ohne vernünftig auf die Militär-Attacken reagieren zu können. Selbst die Häuser werden mit nur drei Standard-Attacken demoliert: "Rampage 2" ist ein Sequel, nach dem eigentlich kein Spieler verlangt hat... *cb*









Je nach Kontinent befreit Ihr ein anderes Monster des Original-"Rampage" (links). In der Mitte die Profile der neuen Monster, rechts die Einstimmung auf das Beton-Festmahl.



Gefahr vor dem Capitals-Tor: Der neudeutsche Nationaltorhüter Olaf Kölzig hat alle Hände voll zu tun.

Blades of Steel '99



Im Rahmen der "XXL Sports"-Reihe versucht Konami, nun auch beim Eishockey zum ernsthaften Rivalen für EA und Acclaim zu werden. "Blades of Steel '99" hat außer dem Namen mit dem alten Automaten nichts mehr gemein, das Geschehen auf dem Eis spielt sich in moderner 3D-Grafik ab: Ausgestattet mit der NHL-Lizenz tretet Ihr entweder in einem Freundschaftsspiel an (maximum vier menschliche Teilnehmer sind erlaubt) oder versucht den Stanley-Cup zu erringen. Im Saison-Modus übernehmt Ihr dabei auf Wunsch die Managerfunktion für Euren Traumverein: Neben Angriffstaktik und Reihenaufstellung handelt Ihr Spieler oder verpflichtet zusätzliche "Free Agents".
"Blades of Steel '99" wirkt fast wie ein Spiel aus der N64-Anfangszeit: Nur der Sound weiß mit akzeptablem Kommentar zu gefallen, die müde Grafik wirkt dagegen merklich zäh, wenn sich viele Spieler auf einem Haufen tummeln. An Spielmodi und Optionen findet sich nur das Nötigste. Die Steuerung ist simpel ausgefallen, auch die Computerintelligenz läßt zu wünschen übrig: Effektives Forechecking scheitert meist schon im Ansatz am lahmen Tempo. Selbst auf der höchsten Stufe kriechen Eure Cracks langsam über das Eis. N64-Eishockeyfans halten sich besser an "NHL 99" von EA oder Acclaims "NHL Breakaway 99". *us*



Blades of Steel

hat eine lange Tradition: 1987 erschien das erste Eishockey unter diesem Namen in der Spielhalle, eine gute Umset-



zung davon gab es 1989 für das NES (Bild). 16- und 32-Bit-Konsolen wurden von Konami nicht mit eigenen Versionen bedacht, erst ein Jahrzehnt später ist nun das N64 an der Reihe.



Die mit dem Wolf tanzt: Bei Handlungssequenzen und Dialogen schwenkt die Kamera in seitliche und schräge Perspektiven.



Hilfe aus dem Totenreich: Statt Zaubersprüche beschwört Ihr im Kampf die Geister verblichener Monster.



Legend of Legaia

PS Wer das Warten auf die amerikanische Version von "Final Fantasy 8" mit einem spannenden Abenteuer von rund 50 Spielstunden überbrücken möchte, sollte "Legend of Legaia" auf jeden Fall begutachten: Unter der strengen Hand von "Wild Arms"-Produzent Takahiro Kaneko hat der japanische Sony-Entwickler Contrail ein ungewöhnliches Martial-Arts-Rollenspiel geschaffen, das seine Verwandtschaft zu "Wild Arms" kaum leugnen kann.

Als junger Kampfsportler Vahn zieht Ihr hinaus in die weite Welt, um das Land von dem teuflischen Nebel zu befreien: Dieser verwandelt die sonst kraftspendenden Kristallwesen Seru in abscheuliche Monster, die schamlos rauben, morden und brandschatzen. Nur die praktischen Ra-Serus widerstehen dem bösen Zauber: Einmal ans Handgelenk geschnürt, verleihen sie Eurem Schützling übermenschliche Kräfte. Um die begehrten Schätze zu ergattern und den fiesen Nebel zu vertreiben, sucht Ihr nach den Genesis-Bäumen, die als Ra-Seru-Tempel fungieren und nach Aktivierung den Nebel auflösen.



Auf der 3D-Oberwelt erkundet Ihr mit langsamen Schritten neue Gebiete: Die Kamera dürft Ihr leider nicht drehen.

Wie in "Wild Arms" schließen sich nach kurzer Zeit zwei Helden Vahns Abenteuer an: Jeder Schützling beginnt mit seiner persönlichen Solo-Mission, ein manueller Wechsel zwischen den Abenteurern ist jedoch nicht möglich.

Aus der Vogelperspektive durchstöbert Ihr Dörfer, Burgen und Wälder nach versteckten Schätzen und hilfreichen Tips: Gespräche mit Passanten beschränken sich meist auf einen Standardsatz, nur bei längeren Dialogen dürft Ihr mit zwei bis drei Antwort-Alternativen in die Handlung eingreifen und damit auf die verschiedenen Abspänne hinarbeiten. Solange Nebelschwaden die Umgebung in düsteres Grau hüllen, müßt Ihr stets auf kampflustige Ghouls, Vögel und Riesenamöben vorbereitet sein: Kommt's zum Kampf, wird in eine 3D-Arena mit Nahaufnahme umgeblendet. Neben den gewöhnlichen Optionen wie Flucht und Heilkräuterverzehr sticht im Duell besonders das überraschende Combosystem ins Auge: Mit dem Steuerkreuz kombiniert Ihr hohe Kicks, Fußfeger sowie rechte und linke Haken zu satten Martial-Arts-Combos. Waffen wie Messer und Schwert variieren dabei die seitlichen Attacken. Für jeden Treffer sammelt Ihr neben Erfahrung und Gold die begehrten Kampfkunstpunkte ("Art

Gala

Back Punch	←→←
Battering Ram	←→↓
Biron Rage	→→↓↑↓↑↓←←
Black Rain	↑←↓↓
Bull Horns	←↑→↓←
Electro Thrash	↑←↓→←
Explosive Fist	→→←←←
Knee Attack	↓↑←
Guillotine	←↑←
Head Splitter	←↑↑
Iron Head	↑↓↓
Lightning	→→↑←
Neo Raising	←←→↑←
Raising X2	←→←↑←←→↑←
Side Kick	↓↓↑↑
Thunder	←←→

Noa

Acrobatic Blitz	↑↑↓↓
Bird Step	↓↓↓↑
Blizzard Bash	→←↓↓
Dolphin Attack	→→←→
Frost Breath	←←→→
Hurricane Kick	←↑↑↑↑↓→
Lizard Tail	→↑↓↑
Mirage Lancer	→→↑↑
Noa's Ark	←↑→↓↑←↑↓→
Rushing Gail	↑↑←↓→
Super Javelin	↑↑←↓→↓→
Sonic Javelin	→↓→
Super Tempest	→→←→→←↑↑↑
Swan Driver	↓↑↑↑
Tempest Break	→→←↑↑↑
Tough Love	↓↑↓←→
Vulture Blade	←←→←→

Vahn

Burning Flame	→↓←↓←
Scorch	↓→↑
Cross Kick	↓↓↓↑
Cyclone	↓↑↑↑
Fire Blow	→→↓←
Hurricane	↑↑↓↓
Hyper Elbow	←→←
PK Combo	↓↑↑←
Power Punch	←←↓
Pyro Pummel	←→↑←
Rolling Combo	↑↓→←←↓↑↑←
Slash Kick	↑↓←
Spin Combo	↑↓→←
Somersault	↑↓↑
Tornado Flame	→→←
Vahn's Craze	→↓←↑←↑→↓←


Sechs stimmungsvolle FMV-Sequenzen erwarten Euch nicht nur in Vor- und Abspann, sondern auch an ausgesuchten Stellen der Handlung.

Points"), die Euch das Ausführen von geheimen Kampftechniken (siehe Tabellen) ermöglichen. Statt der obligatorischen Zaubersprüche beschwören Eure Helden erlegte Monster, die mit Superschlag, Feuerregen und Heilmagie in den Kampf eingreifen. Durch wiederholten Gebrauch steigt das magische Potential der verlorenen Seelen. Das erbeutete Gold investiert Ihr in Städten und Dörfern in neue Waffen, Rüstungen und Utensilien. Die wucherhaften Preise machen Euch bei dem Abenteuer besonders zu schaffen: Heilkräuter sind stets knapp bemessen, so daß Ihr Euch kaum ausschweifende Spaziergänge erlauben könnt. Angesichts Mainstream-angepaßter Abenteuer wie "Breath of Fire 3" werden sich Rollenspielprofis jedoch über den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad freuen. Im Vergleich zu Squares bombastischem "Xenogears" ist "Legend of Legaia" mit der starren Perspektive und den kurzen Kamerafahrten grafisch solide, die spektakulären Kämpfe sorgen dagegen für frischen Wind im Genre. Etwas gepatzt haben die Entwickler jedoch bei der Story: Wie in "Wild Arms" erwarten Euch nur vereinzelte Gags, die Handlung wurde dagegen mit Erkundungs- und Prügelsequenzen sowie der Schlüsselsuche deutlich gestreckt. Damit Ihr volle 50 Stunden am Ball bleibt, lockern spaßige Minispiele wie Angeln, Slotmachine und Kampfsportturnier Eure heldenhafte Mission auf.



"Legend of Legaia" fasziniert mit innovativem wie taktischem Kampfsystem, der atmosphärischen 3D-Optik sowie dem fordernden Schwierigkeitsgrad und zieht besonders Entdecker in seinen Bann. Die Story sorgt für spielerische Längen: Wer eine Pause einlegt, verliert das Ziel seiner nächsten Mission schnell aus den Augen. *oe*

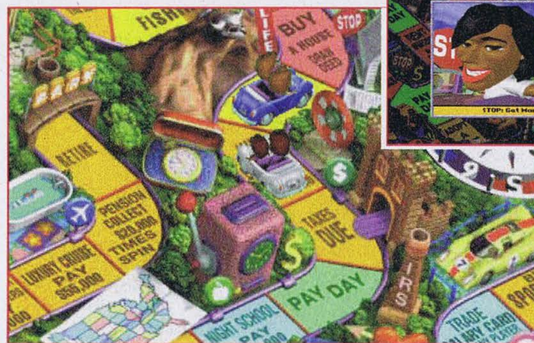


Erfrischung gefällig? Am Brunnen heilt Ihr mit einem kräftigen Schluck Wasser Eure physischen und psychischen Wunden.





Im Kampf setzt Ihr Hiebe, Waffenattacken und Tritte zu komplexen Combos zusammen: Die Manöverlisten links verraten Euch die geheimen Specials und Supercombos.



Bis zu sechs (wahlweise von der CPU gesteuerte) Lebenskünstler fahren in ihren Wägelchen über's Spielfeld

Game of Life

PS Die Playstation-Version eines bekannten Brettspiels (bei uns heißt's "Spiel des Lebens") führt Euch durch fünf Jahrzehnte Eures Daseins. Wer bis zur Rente am meisten Geld angehäuft hat, ist der strahlende Gewinner.
Ihr startet mit der Berufswahl in den "Ernst des Lebens": Der Besuch eines teuren Colleges ist zu empfehlen – Ihr wählt dann aus drei statt nur einem Jobangebot. Nun kutschiert Ihr am Steuer Eures neuen Wagens durch's Leben und hofft auf ein glückliches Händchen an der Drehscheibe. Landet Ihr auf dem Pay-Day-Feld, rückt Euer Boss den Gehaltsscheck raus, beim Schönheitswettbewerb ist Euch das Geld ebenfalls sicher. Doch gelangt Ihr erstmal auf ein Heirats-Feld, wird's gefährlich: Fortan sitzt Ihr zu zweit im Wagen, und wenn Ihr nicht "aufpaßt", ist bald die Rückbank voll mit quengelnden Quälgeistern – und die kosten richtig Geld! Eure Fahrt durch's Leben sowie alle Ereignisse werden in meist witzigen Animationen dargestellt. Ergänzt wird der Multimedia-Schnickschnack mit zahlreichen Sprachsamples und einer zum jeweiligen Jahrzehnt passenden Musik. Neben den Original-Regeln gibt's auch den erweiterten Modus, in dem diverse "Kleine Spiele des Lebens" das Geschehen abwechslungsreicher gestalten.
Wie bei vielen digitalen Brettspielen hält sich trotz netter Gimmicks der Langzeitspaß in Grenzen – mit mehreren Leuten kommt jedoch Stimmung auf. *ts*

1994 erschien mit dem "Super Game of Life" (SNES) in den USA bereits eine Konsolenfassung des populären Brettspiels um die Hochs und Tiefs

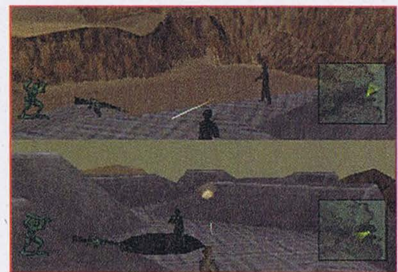

Konsolen-Vergangenheit: "Super Game of Life" (SNES) erschien 1994 in den USA.

des Lebens. Im letzten Jahr veröffentlichte Hasbro die PC-Version von "The Game of Life" unter dem Titel "Spiel des Lebens" auch in Deutschland. Die Playstation-Fassung wird hierzulande nicht auf den Markt kommen.





Volltreffer: Um die Masse an gegnerischem Material zu vernichten, ruft Ihr per R2-Taste regelmäßig Infanterie, Panzer und die Luftwaffe herbei.





Plastiksoldaten im Einsatz: Kampf um die Flagge des Gegners (ganz oben) oder Soloauftritt in harten Missionen.

Uprising X

PS Das Kräfteverhältnis scheint eindeutig: Die Generator-Stellung des Imperiums wird von mehreren Panzern und Geschütztürmen verteidigt, Ihr dagegen seid allein in Eurem "Wraith"-Rebellenpanzer. Doch "Uprising X" macht Euch nicht nur zum gewieften Panzerkommandanten, der dem Gegner mit Lasern und Energiekugeln beschießt, sondern beauftragt Euch auch mit der Nachschubplanung. Also los: Durch schnelles Anfordern von Panzern, Jägern, Infanterie und Bombern verwandelt Ihr die Festung in ein rauchendes Trümmerfeld. Während die Zwillingsgeschütze noch suchend den Himmel abtasten, pirscht Ihr Euch unbeobachtet an die Gebäude heran und vernichtet sie durch Aufladen Eurer Bordkanone. Geschafft!
Auf den ersten Blick sieht "Uprising X" wie ein gewöhnliches Actionspiel aus, doch in den über 20 Missionen seid Ihr ohne Grips verloren. Der Spielablauf ist gewöhnungsbedürftig und wird mit Tutorials erläutert: Zuerst baut Ihr eigene Basen ähnlich Echtzeit-Strategiespielen à la „Command & Conquer“ mit Fabriken und automatischen Verteidigungsanlagen zu Stützpunkten aus. Dann rumpelt Ihr an die Front. Tückischerweise ändern sich Kräfteverhältnis und Aufgabenstellung ständig: Das mysteriöse Volk der Xaja bevölkert das Krisengebiet und ist meist, aber nicht immer auf Eurer Seite – achtet deshalb auch in der Hitze der Schlacht auf Eure Flanke und Texteinblendungen. Neben Berg-, Schutz- und Aufklärungsmissionen dreht sich meist alles um die Basen des Gegners – habt Ihr eine Zitadelle geknackt, stellt Ihr einen eigenen Turm auf und produziert weitere Fabriken. Wird die neue Festung attackiert, befehligt Ihr mit dem Turmgeschütz auch die wichtigste Waffe auf dem Feld. Während Euer Panzer unten geparkt wird, holt Ihr mit wuchtigem Sperrfeuer Bomber vom Himmel oder helft Euren Geschützen bei der Panzerabwehr.
"Uprising X" kämpft mit technischen Problemen: Baut Ihr zuviel Panzer, ruckelt die Schlacht, dichter Nebel macht das Radar unverzichtbar. Dennoch entfalten sich aufgrund des Spielprinzips spannende Mini-Kriege, die oft durch zufällige Ereignisse entschieden werden. Schade, daß die künstliche Intelligenz Eurer Einheiten kaum Guerilla-Niveau erreicht: Oft stoßen zwei eigene Jäger zusammen, oder Eure Panzer bleiben im Kugelhagel einfach stehen. *cb*

SPIELSPASS 74%

UPRISING X

HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Pfiffige Echtzeit-Schlacht, die Euch mitten in einen verlustreichen Sci-Fi-Krieg abkommandiert – ein harter Brocken!

AB 16



Waffenkunde: Links ein Basisturm des übermächtigen Gegners. In der Mitte befehligt Ihr gerade den Bau einer Panzerfabrik, rechts hetzt Ihr einen AAV-Jäger auf den Feind.

Army Men 3D

PS Wer kennt sie nicht aus seiner Jugend – die Army Men. Die kleinen grünen Plastiksoldaten schafften den Sprung aus dem Sandkasten auf die Playstation. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Erst schießen, dann denken. Nach diesem Motto stapft Ihr durch ein leicht ruckelndes 3D-Gelände mit schlammigen Flair und feuert auf alles, was sich bewegt.
Auf dem Übungsfeld verschafft Ihr Euch die notwendige Routine im Umgang mit der präzisen Steuerung. Ihr lernt die Anwendung von acht verschiedenen Waffen (z.B. Flammenwerfer) und die Kontrolle über Eure vier Fahrzeuge (u.a. Jeep oder Panzer). So gerüstet geht's in den Kampf gegen den Plastikfeind. Im Einspieler-Modus erfüllt Ihr unterschiedliche Aufträge wie z.B. "Retten von zwei Gefangenen"; zwei Spieler hetzen sich auf der Jagd nach der gegnerischen Flagge durch die Landschaft.
"Army Men 3D" ist auf den ersten Blick ein nettes Action-Spiel: stimmungsvolle Optik, witziger Zweispieler-Modus und viele Waffen machen Laune. Alleine wird's jedoch auf Dauer langweilig, auch der dudelige Sound nervt. *os*

SPIELSP... 62%

HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

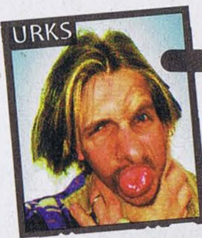
Solides Action-Kriegsspiel im 3D-Plastikland. Motivierender Zweispieler-Modus, alleine aber (zu) schnell ermüdend.

AB 16

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. **Castlevania 64** NINTENDO 64
2. **Gex: Deep Cover Gecko** PLAYSTATION
3. **Need for Speed 4** PLAYSTATION



OLLI S. SPIELT:
1. **Need for Speed 4** PLAYSTATION
2. **Turok 2** NINTENDO 64
3. **Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO 64



THOMAS SPIELT:
1. **Warzone 2100** PLAYSTATION
2. **Powerstone** DREAMCAST
3. **You don't know Jack 2** PC



CHRISTIAN SPIELT:
1. **House of the Dead 2** DREAMCAST
2. **N20** PLAYSTATION
3. **Need for Speed 3** PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:
1. **Need for Speed 4** PLAYSTATION
2. **Syphon Filter** PLAYSTATION
3. **Micro Machines V3** PLAYSTATION



OLLI E. SPIELT:
1. **Get Bass** DREAMCAST
2. **House of the Dead 2** DREAMCAST
3. **Street Fighter Zero 3** POCKET STATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% | SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte) (MBIT 64)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt. (D)

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony). (RUMBLE)

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start. (II)

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels. (AB 16)

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Pumpkin, GB



Warzone 2100



So müssen Explosionen aussehen: Das Feuer erhellt die Umgebung, Trümmerteile fliegen davon und Rauchwolken steigen 'gen Himmel.



Mittendrin, statt nur dabei: In der Erkundungs-Perspektive habt Ihr zwar keine Übersicht, riecht aber förmlich das Kerosin Eurer Panzer – und spürt die Hitze des Feuers.

Die PC-Version erschien zwar kurz vor der Playstation-Fassung, ist dieser aber technisch meilenweit voraus: Auf einem Highend-PC mit 3D-Beschleuniger zoomt und scrollt die Grafik butterweich. Auch diverse Gebäude- und Sounddetails wie rauchende Fabrikschlöte bzw. stampfende Ölförderpumpen sucht Ihr auf Konsole vergebens.

PS Ultimative Abschreckung: Im Jahre 2085 wird das NASDA-Satellitensystem installiert. Es richtet Atomraketen auf alle großen Städte der Erde, und jedem Staatspräsidenten ist fortan bewußt, daß ein nuklearer Erstschlag das sofortige Ende der Welt zur Folge haben würde. Doch es vergeht kein Jahr, dann schickt NASDA die Sprengköpfe auf die todbringende Reise. Viele Fragen bleiben ungeklärt: Warum geschah der Atomschlag so plötzlich, ohne politisches Vorgeplänkel? Ein Systemfehler? Und warum versagten die Laserverteidigungseinrichtungen, die weltweit in weiser Voraussicht installiert wurden? Eine Gruppe von Überlebenden stößt auf der Suche nach Antworten auf eine noch beschädigte Militärbasis. Nachdem sie in den folgenden Jahren den Stützpunkt wieder auf Vordermann gebracht hatten, machen sie sich unter Eurem Kommando auf die Suche nach wichtigen Technologien aus der Zeit vor dem Kollaps – um eine neue, bessere Welt zu erschaffen. Doch es gibt auch Gruppen, denen die Welt so gefällt, wie sie nun ist...

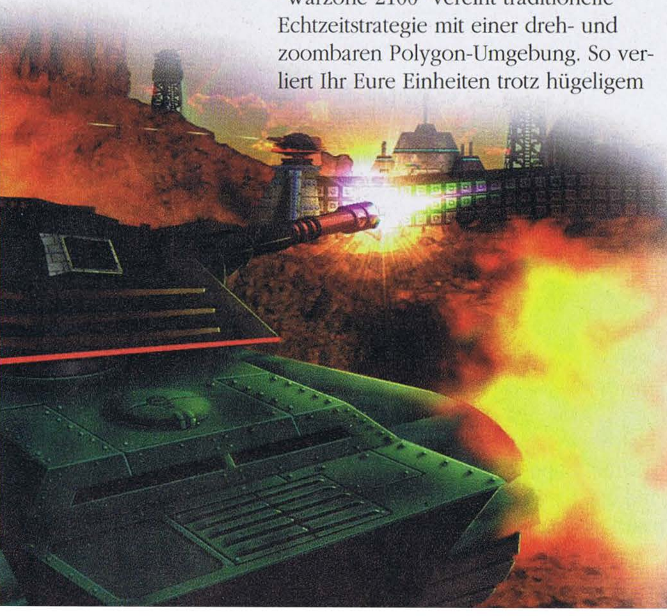


"Warzone 2100" vereint traditionelle Echtzeitstrategie mit einer dreh- und zoombaren Polygon-Umgebung. So verliert Ihr Eure Einheiten trotz hügeligem Gelände mit vielen Tälern auch aus schräger Ansicht nie aus den Augen. Zusätzlich bietet "Warzone 2100" die "Erkundungs-Perspektive", in der Ihr keine Wegmarkierungen setzt, sondern ein Fahrzeug aus der Third-Person-Perspektive selbst steuert.

In jeder der 33 Missionen, unterteilt in drei Kampagnen, seid Ihr auf der Suche nach Artefakten. Ein Briefing mit Blick auf die Karte, professioneller deutscher Sprachausgabe und kurzer textlicher Zusammenfassung gibt Euch die rudimentäre Aufgabe vor; auch bei unvorhergesehenen Ereignissen während der Mission erfolgt eine Einspielung im selben Stil. Während bisherige Echtzeitstrategiespiele (siehe Vergleichstabelle Seite 60) in fast jeder Mission den Aufbau einer neuen Basis erfordern, geht "Warzone 2100" einen anderen Weg: Ihr behaltet Euren Stützpunkt während der kompletten Kampagne und kümmert Euch nur um Ausbau und Pflege sowie um Eure eigentliche Mission. Vereinzelte Luftlandeeinsätze mit Zeitbegrenzung bringen Euch in anderes Gebiet, in dem Ihr Euren Auftrag ausführt und dann wieder zur Basis zurückkehrt. Da das Fassungsvermögen Eures Transporters begrenzt ist, müßt Ihr Euch die Auswahl der mitzunehmenden Einheiten vorher gut überlegen. Meist dürft Ihr aber auch Nachschubflüge anfordern.



Auf dem Kriegspfad: Eine Gruppe kampfgestählter Veteranen (zu sehen an den Abzeichen) räumt auf.



! PC-typische Echtzeitstrategie und Konsolen - seit "C&C" leider keine Traumehe: Fehlende Speichermöglichkeit während der langen Missionen, Detailverlust wegen niedriger Auflösung. Beides trifft auch auf "Warzone 2100" zu, doch die spielerischen Qualitäten wiegen vieles auf: Neben den von Thomas angesprochenen Aspekten hat mich vor allem das Erfahrungssystem ungemein motiviert. Das bei einem Rückzug automatische "Ausklinken" aus einem Verband und die Reparaturmöglichkeiten machen das Hochpowern Eurer Einheiten bis zum "Helden"-Rang zum Genuß - da frohlockt der Rollenspieler in mir! Eine Frechheit sind jedoch die Intro- und Zwischensequenzen: Die FMV-Qualität bewegt sich fast auf Mega-CD-Niveau. Ab der zehnten Mission ruckelt's zudem so stark, daß Ihr vor jedem Frame fast schon Zeit zum Salutieren habt.



TOBIAS HARTLEHNERT



Bauplan: Ihr wählt den Menüpunkt "Produktion", sucht Euch eine freie Fabrik und entscheidet Euch dann für das gewünschte Fahrzeug (v.l.n.r.)



Nachahmenswert: Basis und Einheiten behaltet Ihr während der kompletten Kampagne.

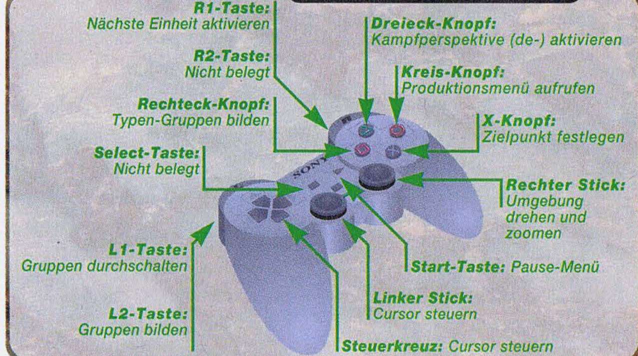


"Lange Reichweite": Einheiten oder Gruppen gebt Ihr wichtige Instruktionen für's Kampfverhalten.

Beim Aufbau Eurer ersten Basis bringen Eure Konstrukteure außer Bau-LKW und leichter Kampfeinheit nichts zustande. Also schickt Ihr Eure Militärforscher an den Entwicklungscomputer und erweitert den Technologiestandard. Ihr entwickelt robustere Fahrzeugrümpfe, schnellere Antriebe und zahlreiche unterschiedliche Fahrzeugtürme wie Mörser, MG oder eine Reparatureinheit. Aus den genannten Bauteilen konstruiert Ihr nun selbständig Fahrzeuge und gebt den Produktionsauftrag an eine Eurer Fabriken. Um Eure Gebäude mit der notwendigen Energie zu versorgen, errichtet Ihr über einer Ölquelle einen Bohrturm, ein Kraftwerk verarbeitet das "schwarze Gold".
Eure Einheiten agieren in Kämpfen weitgehend selbständig. Ihr könnt jedoch bestimmte Verhaltensregeln vorgeben, z.B. ob Eure Truppen flüchtende Gegner verfolgen oder lieber auf Verstärkung warten. Als besonders vorteilhaft stellen sich die Kommandos "Rückzug bei mittle-

Die Steuerung

entspricht weitgehend Genre-Konventionen: Ihr klickt auf eine Einheit und dann auf den Zielpunkt. Ist dies ein Gegner, greift Ihr an. Fahrzeuge faßt Ihr auf zwei Arten zu Gruppen zusammen: Ihr markiert mit einem "Lasso" mehrere Vehikel in Eurem Sichtfeld oder aktiviert alle Einheiten eines bestimmten Fahrzeugtyps. Wollt Ihr mehrere Gruppen über einen längeren Zeitraum kommandieren, legt Ihr die einzelnen Garnisonen auf die vier Aktionsknöpfe Eures Controllers. Spielt Ihr mit der Maus, wird das Benutzerinterface automatisch auf ein Icon-System umgestellt.



Titel	Warcraft 2	C&C 2: Gegenschlag	KKND Krossfire	Warzone 2100
Systeme	PS/SA	Playstation	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1997	1998	1999	1999
Maus-Unterstützung	Ja	Ja	Nein	Ja
Link-Modus	Nein	Ja	Nein	Nein
Splitscreen	Nein	Nein	Ja	Nein
Speicher-Option	jederzeit	nach dem Level	nach dem Level	nach dem Level
Szenario-Editor	Ja	Ja	Ja	Nein
KI einstellbar	Nein	Ja	Ja	Ja
Missionen	38	34	45	33
spielbare Fraktionen	2	2	3	1
Luftkampf	Ja	Ja	Ja	Ja
Auflösung	320x256	320x256	320x256	512x256
Grafik-Umgebungen	4	5	3	3
drehbare Karte	Nein	Nein	Nein	Ja
MISSIONS-DESIGN	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆
STEUERUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
GEGNER-INTELLIGENZ	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
TECHNIK + PRÄSENTATION	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
FAZIT	Von Rittern und Orks: Abwechslungsreiche Fantasy-Strategie mit angestaubter Optik.	Alliierte gegen Sowjets: Spassige Hightech-Schlachten ohne verbindende Story.	Karges Endzeit-Szenario mit Ruckelgarantie: Spielerisch solide, zu zweit ein Match wert.	Ideenreiche 3D-Strategie mit hoher Gegnerintelligenz und tollem Missionsdesign.



Pumpkin Studios gelingt mit "Warzone 2100" ein beeindruckendes Debüt. Der



in Bath/England beheimatete Entwickler wurde vor knapp drei Jahren von Nick Cook und Jim Bambra gegründet und setzt sich aus ehemaligen Microprose- und Psygnosis-Mitarbeitern zusammen. Pumpkin sieht sich selbst als Spezialist für actionreiche Strategiespiele und arbeitet im stillen Kämmerlein schon an einem weiteren Titel aus dieser Sparte.

rem/schweren Schaden" heraus: Eigenständig kommen die Fahrzeuge zurück zur Basis und steuern das Reparaturwerk an. Da Eure Einheiten mit zunehmenden Kampferfolgen besser zielen und dank Ausweichmanöver schwerer zu treffen sind, solltet Ihr sie mit dieser Strategie möglichst lange am Leben erhalten.

Im weiteren Verlauf wird Euch durch neue Entwicklungen wie z.B. einen Kontrollturm, mit der ein Führungsfahrzeug den Einsatz koordiniert, weitere Arbeit abgenommen – bei Großkämpfen in späteren Levels ist diese Hilfe unerläßlich. Zumal der Schwierigkeitsgrad trotz dreier Stufen eher den geübten



Mäßig: Die Mission-Briefings sind optisch schlicht und lassen manch' notwendige Information vermissen.



Spaßig: Wie im Lego-Baukasten bastelt Ihr aus erforschten Technologien neue Panzer und Nutzfahrzeuge.

Strategen anspricht. Vor allem die clever agierenden feindlichen Truppen, die ihre Angriffe fernab von Kanonenfutter-Strategie und „Augen zu und durch"-Mentalität vortragen, machen Euch trotz Eurer stetig wachsenden Angriffspower zu schaffen.

"Warzone 2100" läuft in der Midres-Auflösung (512x256 Bildpunkte) und spart nicht mit grafischen Details: Bei fast allen Gebäudetypen bewegt sich irgend etwas, auch bei den Panzern dreht sich das Geschütz. Dazu zischen Raketen durch die Luft, ziehen Rauchschwaden und sorgen beim Einschlag für leuchtende Explosionen.

Zu hören bekommt Ihr während Eurer Missionen Explosionsgeräusche, Synthesizer-Klänge sowie Hinweise aus dem Mund Eurer weiblichen Assistentin. Speichern dürft Ihr Euren Feldzug nur nach jedem Level (drei Blocks pro Spielstand). Plant für Eure Schlachten genügend Zeit ein – spätere Missionen dauern zum Teil mehrere Stunden. *ts*

! "Warzone 2100" mischt die Konkurrenz mit Einfallsreichtum gehörig auf. Die Idee, Euer Hauptquartier durch mehrere Missionen mitzunehmen, ist so simpel wie genial! Anstatt monoton in jedem Level Eure Basis zu errichten, erforscht Ihr die vielfältigen neuen Technologien und bringt, dank der perfekten Rückzugsoption, Eure Veteranen durch viele Schlachten. Die KI der Gegner und vor allem die Eurer selbständig agierenden Einheiten ist enorm, dazu wurde die Steuerung kompetent, wenn auch mit einigen Detailmängeln auf den Playstation-Controller angepaßt. Die detailreiche Midres-Optik gefällt mir ebenfalls ausgezeichnet - solange sich auf dem Bildschirm nichts bewegt! Auch wenn mich das ständige Ruckeln nicht ganz so stört wie Tobias, dämpft es die Freude über einen ansonsten astreinen Strategieknaller deutlich.

THOMAS SZEDLAK



Von den Scavengers (gelb) ergattert Ihr am Ende der ersten Kampagne das Wissen über die "Synaptische Verbindung" – die Basis für die Fertigung von Cyborgs.

SPIELSPASS **85%**

WARZONE 2100
Copyright (C)1999 Pumpkin Studios
Developed by Pumpkin Studios
Published by Eidos Interactive
www.pumpkin.co.uk www.eidos.com

HERSTELLER: EIDOS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 75%
SOUND: 72%

Innovatives und durchdachtes Strategie-Scharmützel, das die Playstation mit schmucker und übersichtlicher 3D-Optik überfordert.

AB 12

Andere Versionen
Die PC-Version erschien vor einem Monat. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Paradigm, USA

F1 World Grand Prix 2



Heinz-Harald kriegt's nicht auf die Reihe: Trotz Kursübersicht (rechts oben) rutscht er in's Kiesbett und muß sich zeitraubend wieder auf die Strecke quälen.

Wie auf RTL:

Ein großer Pluspunkt beim Nintendo-Grand-Prix sind die TV-reifen Übertragungen von Kameras, die entlang der Strecke postiert sind.



Ein majestätischer Anblick: In Suzuka donnert das Feld in die erste Kurve.

Sowohl Eure eigenen Fahrten, als auch die der kompletten Saison '98 dürft Ihr in dieser Form anschauen. Dabei wechselt Ihr per Digital-Pad ins



Jedes Rennen kann dank Replay aus der TV-Perspektive betrachtet werden.

Cockpit eines jeden Fahrers. Leider ruckelt's in diesem Modus umso heftiger, je mehr Fahrer auf der Strecke sind.



Neue Saison, neues "Formel 1"-Spiel: Auch Nintendo hat inzwischen die Zugkraft des Ecclestone-Zirkus erkannt und veröffentlicht schon zu Beginn der neuen Saison einen Nachfolger zu "World Grand Prix". Leider hinkt auch diese Episode der aktuellen Situation hinterher: Während Schumi und Mika um den WM-Titel '99 fahren, begnügt Ihr Euch bei diesem Spiel mit der letztjährigen Saison und versucht, Schumi entgegen der geschichtlichen Fakten mit unterlegener Ferrari-Technik den Titel zu verschaffen.

Anfangs nistet Ihr Euch in einem Rennstall ein und übernehmt die Persönlichkeit eines Original-Piloten. Dabei stellt Ihr mit der Steuerung auch den Schwierigkeitsgrad der Simulation ein. Drei Varianten sind verfügbar: Der "Einsteiger" garantiert auch oberflächlichen Fahrern Erfolgserlebnisse, da Euch eine automatische Bremse vor Knochenbrüchen bewahrt, und Ihr mit einer Steuerelektronik auf Ideallinien-Kurs getrimmt werdet. Ein "Profi" kommt ohne solche Hilfsmittel aus. Wer nicht jede Kurve kennt, schlittert dabei allerdings regelmäßig aus der Bahn und verbeult sich Flügel und Fahrwerk. Ein echter "Champion" schließlich kämpft zusätzlich mit widrigen physikalischen Effekten wie Abtrieb und Aufschaukeln der Karosserie. Seid lieber vorsichtig mit dieser Einstellung, denn ohne stundenlanges Üben bildet Ihr hier das Schlußlicht des Feldes.



Ein Rückblick, der an der Übersicht nagt: Oft genug führt ein Blick in den Rückspiegel zu schweren Unfällen.

Weiter geht's mit der Wahl des Spielmodus. Wer angesichts der schwierigen Kurse lieber zuschaut, genießt die "TV-Kamera"-Show mit zufälligen Rennverläufen. Zusätzlich sind alle Rennen der Saison '98 (mehr oder weniger) originalgetreu abrufbar: Dreher und andere Widrigkeiten werden historisch korrekt an den richtigen Stellen auftreten, nur der Massenunfall bei Regen (Spa-Francorchamps) wurde wegretuschiert –



Chaos an den Curbs: Das Rumpeln beim Überfahren der Streckenbegrenzung kommt authentisch 'rüber.

Big Bernie sieht solche Malheure nur ungern. Ist Euch das Zuschauen trotz allem zu langweilig, startet Ihr zum Zeitfahren oder nehmt an einem einzelnen Schaurennen teil.

Um nähere Bekanntschaft mit den Kurven jeder Strecke zu machen, zeigt Euch das Spiel im Schnelldurchlauf die gesamte Strecke aus der Cockpit-Ansicht. Weiter geht's mit dem Piloten-Tutorial, das Euch mit Fahrtechniken für jede einzelne Kurve versorgt. Veteranen drücken beide Lehrgänge weg und steigen gleich ein. Beim Zeitfahren kämpft Ihr lediglich gegen ein Ghost-Car um die besten Rundenzeiten, das Schaurennen konfrontiert Euch dagegen mit der ganzen Meute – immerhin 22 Fahrer dröhnen Euch beim Start in's Ohr. Im

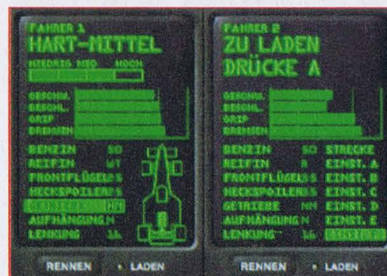


Szenarios als Langzeitmotivation: Diese haarigen Aufgaben sind ein einzigartiges Feature von " F1 WGP 2".

Gedrängel kommt ein völlig anderes Fahrgefühl auf als beim Solo: Die CPU-Fahrer verhalten sich überraschend intelligent und attackieren Euch ohne Skrupel. Dennoch erweisen sie sich im richtigen Augenblick als wahre Gentlemen. Mörderische Kamikaze-Manöver wie bei



Ein großes Rennwochenende wartet: Nach Belieben startet Ihr in's Training, Qualifikation oder gleich ins Rennen.



Fahrer-Computer als Schaltzentrale: Von der Aufhängung bis zum Lenkwinkel optimiert Ihr hier das Fahrwerk.



Das Ergebnis: Abhängig von der Plazierung werden Konstrukteurs- und Fahrerpunkte vergeben.



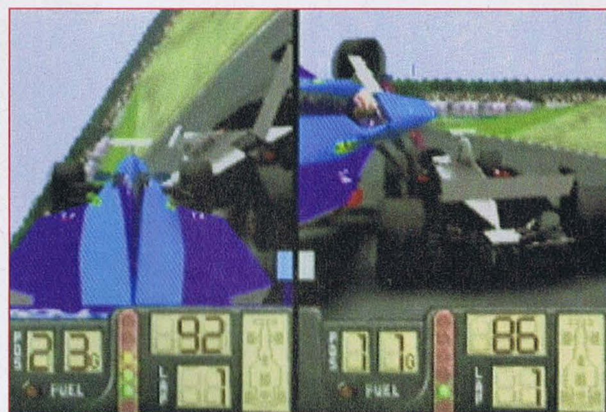
Diniz setzt nach: Sowohl H. H. Frentzen, als auch der Arrows schlittern an die Bande. In den Steuer-Modi "Champion" und "Profi" passiert Euch das anfangs öfter...



Verbremst und zugenäht: Ihr habt leider zu stark eingelenkt. Beim Gegensteuern zieht Ralf Schumacher vorbei.

"Racing Simulation 2" finden hier nicht statt. Wenn ein Gegner erkennt, daß er den Überholvorgang nicht erfolgreich zu Ende führen kann, zieht er zurück und probiert sein Glück ein paar Meter weiter vorne nochmal. Damit Ihr über die Plazierungen im Bilde bleibt, informiert Euch der Boxenfunk über die wichtigsten Fakten. Sowohl Plazierungen als auch Zeitabstände und technische Details wie Spritmangel werden Euch nämlich vom englisch sprechenden Kollegen klar verständlich mitgeteilt. Als Trost sei angemerkt, daß zumindest der gesamte Text eingedeutscht wurde – Sprachforscher und -lehrlinge dürfen den Grand Prix auch in englischer, spanischer und französischer Sprache bestreiten. Habt Ihr schließlich gelben Überholverbots-Flaggen genauso getrotzt wie Regen, schlechter Sicht, technischen Defekten und Boxenstops, wählt Ihr nach der Zieleinfahrt das Replay an: Hier seht Ihr die spektakulärsten Szenen der letzten 16 Runden nochmal aus verschiedenen Perspektiven – allerdings nur, wenn Ihr vor dem Spiel die 4-Megabyte-Erweiterung eingesteckt habt. Ansonsten reicht das elektronische Gedächtnis gerade mal für eine Runde!

Seid Ihr mit der Steuerung vertraut, wagt Ihr Euch in den ersten "eigenen" Grandprix: Absolviert 16 Rennwochenenden in Folge und werdet zum Weltmeister! Wie intensiv Ihr vor dem Qualifying trainiert, bleibt Euch überlassen; auf Wunsch startet Ihr gleich ins entscheidende Rennen.



Heftiger Auffahrunfall: Ein Benetton knallt auf den McLaren von Hakkinen. Hoffentlich geht das gut...

Das exklusivste Feature von "F1 World Grand Prix 2" ist aber erneut der Szenario-Modus: Hier absolviert Ihr in historischen Begebenheiten tollkühne Leistungen der letzten Saison. So rettet Ihr als David Coulthard durch niedertouriges Fahren einen defekten McLaren ins Ziel oder verhindert durch konzentriertes Fahren und schnelle Boxenstops, daß Schumi hinter der langsameren Konkurrenz festhängt. Habt Ihr eine solche Herausforderung bewältigt, wird die nächste freigeschaltet – so ist für genügend Motivation gesorgt.

Sämtliche Bestzeiten, Grandprix-Positionen und Erfolge werden auf dem Modulspeicher verewigt. *cb*



Am Start: Vermeidet beim Verlöschen der Lichter Vollgas. Bringt die Kraft schubweise auf den Asphalt!

Dank Lizenz

tummeln sich alle Fahrer der Saison '98 auch auf dem Modul. Doch halt: Ein Pilot kocht erneut sein eigenes Süppchen und darf nicht erwähnt werden. Also taucht als Teamkollege von



Fahrer-Vorstellung: Jedes Team verfügt über zwei Original-Piloten.

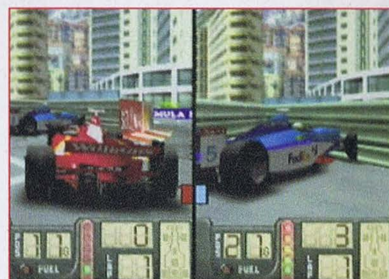
Frentzen eine schwarze Silhouette namens "Williams" auf. Dank des Namenseditors ändert Ihr den Namen oder paßt auf Wunsch die Fahrer-Daten der aktuellen Saison an.

! Klar, der Vorgänger ist ein gutes Spiel ohne große Schwächen, aber ein wenig mehr Verbesserungen wären schon drin gewesen. So kauft Ihr quasi den ersten Teil mit neuen Statistiken, spannenden Szenarios der 98er-Saison und einigen grafischen Detailverbesserungen wie fliegenden Grasbüscheln und realistischen Staubwölkchen. Der Nintendo-Renner ist genau das richtige für Spieler, die andere Formel-1-Spiele mit geschlossenen Augen durchspielen. Verlaßt Ihr den sicheren Einsteiger-Modus, der Euch mit Spurhilfe und automatischer Bremse verwöhnt, wartet eine waschechte Simulation, in der Laien keine Runde ohne Kiesbett-Besuch überstehen. Der edle Eindruck, der dank TV-Modus und Szenario-Kampagne entsteht, wird durch die Grafik leider etwas zunichte gemacht: Ruckelei beim Pulk-Fahren behindert die Steuerung!

CHRISTIAN BLENDL



Etwas mehr Übersicht als rechts: Im horizontal geteilten Splitscreen ist es leichter, die Orientierung zu behalten.



Vertikale Zweispieler-Scharmützel in der monegassischen Hauptstadt: In der City haben Anfänger nix' zu lachen!

SPIELSPASS 81%

128 MBIT · RUMBLE · RAM-PAK · AB 6

VIDEO SYSTEM
PARADIGM ENTERTAINMENT
F-1 World Grand Prix II
©1998, ©1999 Video System Co., LTD./Paradigm Entertainment Inc. Licensed by NINTENDO
An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All trademarks property of their respective owners

HERSTELLER	VIDEO SYSTEM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	66%

Solides Update des Nintendo-Grandprix: Neue Statistiken und Szenarios, doch die Grafik ruckt wie beim Vorgänger.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/98 mit 80% Spielspaß getestet.

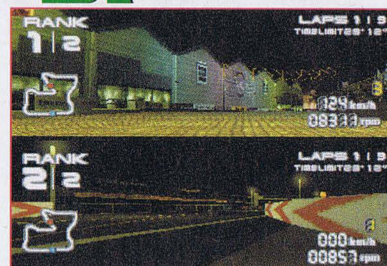
Entwickler: Namco, J



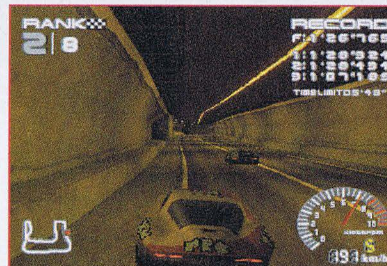
Ridge Racer Type 4



Dich krieg ich: Das Fahrerfeld bei "Ridge Racer Type 4" zieht sich direkt nach dem Start auseinander, mehr als einen Gegner auf einmal seht Ihr selten.



Perfekte Optik im Splitscreen: Selbst wenn zwei CPU-Autos mitfahren, gibt's kein Pop-Up oder Ruckeln.



Das darf nicht fehlen: Auch im vierten Teil donnert Ihr durch einen traditionell gelb beleuchteten Tunnel.

Bonus auch für PAL-Käufer: Statt wie so häufig leer auszugehen, werden europäische Playstation-Besitzer diesmal nicht benachteiligt. Auch bei uns liegt "Ridge Racer Type 4" die zweite CD mit der kräftig aufgemotzten Fassung des Ur-"Ridge Racer" bei: Satte 50 Bilder pro Sekunde bei



Endlich fertig: Auf der Ausbaustrecke des alten Kurses werden die Bauzäune entfernt.

320x512 Pixel Auflösung bringt die Neuauflage auf den Bildschirm, erlaubt aber nur Rennen gegen einen Gegner. Die restlichen Gimmicks wurden etwas gestutzt: Statt des gesamten Namco-Produktkatalogs findet Ihr nur noch einige Bilder zu kommenden Titeln sowie ein spielbares "Libero Grande"-Demo und ein Video von "Ace Combat 3".

PS "Ridge Racer" leutete eine neue Rennspielgeneration ein, mit der Heimversion begann der Siegeszug der Playstation. Vier Jahre später schickt sich Namco mit "Ridge Racer Type 4" erneut an, die Konkurrenz auf die Plätze zu verweisen: Wie gehabt ist nicht realitätsnahes Fahrgefühl angepeilt, sondern der ultimative Tempowahn.

Die Optionen beschränken sich auf das Nötigste: Ihr dürft am Design Eures Flitzers basteln und die Strecken im Zeitrennen üben, zwei Spieler treten im Splitscreen gegeneinander an. Der Schwerpunkt liegt auf dem Grand Prix: Ihr wählt aus vier Rennställen sowie Autofabrikaten (je nach Bedarf entscheidet Ihr Euch für ein driftfreudiges oder an der Straße klebendes Modell) und meßt Euch mit sieben Computerfahrern auf acht abwechslungsreichen Pisten. Müßt Ihr zuerst nur Dritter oder Zweiter werden, kommt Ihr ab dem fünften Rennen nur als Sieger weiter. Dabei macht es Euch die Gegnerintelligenz schwer: Der Hauptkonkurrent orientiert sich an Eurer Stärke, ganz abschütteln könnt Ihr ihn nie. Spannende Duelle sind so bis zur Ziellinie garantiert. Um



Auf in's nächste Jahrtausend: Beim Abschlußkurs geht pünktlich zum Jahreswechsel ein Feuerwerk los.

konkurrenzfähig zu bleiben, erhaltet Ihr nach jedem Grandprix-Abschnitt einen neuen Flitzer. 320 Modelle warten darauf, freigespielt zu werden: Die besonders flotten Sondermodelle erobert Ihr nur in spannenden "Extra Trial"-Duellen nach einem gewonnenen Grandprix. Für die PAL-Anpassung von "Ridge Racer Type 4" hat Namco mehrere Details verbessert: So dürft Ihr endlich mit dem Dualshock-Pad analog steuern, außerdem wurden die FMV-Sequenzen technisch überarbeitet. Die berüchtigten PAL-Balken tauchen erfreulicherweise nicht auf, dafür hat jedoch die Spielgeschwindigkeit leicht eingebüßt: Europäische Raser sind langsamer unterwegs als die japanischen Kollegen; allzu gravierend macht sich der Unterschied aber nicht bemerkbar. *us*

Muster von Mowin, Augsburg. Tel. 0821/3490226

! Beeindruckend, was Namco mit "Ridge Racer Type 4" aus der Playstation herausholt: Die Grafik stellt alle anderen Rennspiele in den Schatten, technisch gibt es absolut nichts zu meckern – der gnadenlos flüssige Splitscreen-Modus überzeugt auch den letzten Zweifler. Die anspruchsvoll gestalteten Kurse locken immer wieder zu einer Runde, zumal dank der handlichen Steuerung im Gegensatz zu "Rage Racer" kontrollierte Schleuderfahrten durch enge Kurven leicht von der Hand gehen – die nun vorhandene Analog-Unterstützung ist die Krönung des Fahrgefühls. Den Tiefgang eines "Gran Turismo" erreicht "Ridge Racer Type 4" zwar trotz Autovielfalt lange nicht (einen Rückwärts-Grandprix vermisse ich schmerzlich), doch als Arcaderaser setzt es sich unangefochten an die virtuelle Pole Position.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 91%

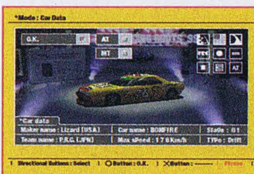
RIDGE RACER TYPE 4

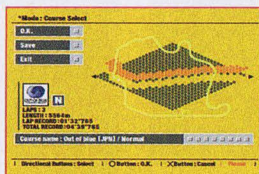
PRESS START BUTTON

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	93%
SOUND	81%

Grafisch überragendes Rennspiel-Highlight: Nahezu perfekt ausgeführter Arcaderaser, ideal für eine Runde zwischendurch.

AB 6







Die eigenwillig designten Menüs informieren Euch über Autos (links) und Strecken (Mitte). Rechts die ordentlich eingedeutschte Unterhaltung mit Eurem Teamchef.

Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MAN!AC 2/99 getestet.

Entwickler: Crimson • **Produzent:** Joss Ellis • **Spieldesign:** Simon Humber • **Programmierung:** Richie Turner • **Grafik:** Simon Swift, Matt Butler • **Sound:** Lee Nicklen



Bei Freistößen bestimmt Ihr Schußstärke, -höhe und Effet mit dem links im Bild eingeblendeten Balken

Viva Fussball

PS

Ihr wolltet schon immer mit Uwe Seeler oder Gerd Müller auf Torjagd gehen? "Viva Fußball" bietet Euch die Gelegenheit, die Weltmeisterschaften von 1958 bis 1998 mit den Original-Teams nachzukicken.

Vor dem Kampf um die Fußballkrone solltet Ihr mit der Mannschaft Eurer Wahl einige Übungseinheiten absolvieren. Im Trainingsmodus macht Ihr Euch mit den Grundlagen der Steuerung vertraut, übt Eck- und Freistöße sowie Elfmeter. Bei jedem Schuß wird ein Energiebalken eingeblendet, mit dem Ihr Schußstärke und -höhe je nach Dauer des Knopfdrucks variiert.

Bevor Ihr Euch in eine WM stürzt, stellt Ihr Eure frisch erlernten Techniken in einem Freundschaftsspiel unter Beweis. Aus sechs Fußballverbänden stehen Euch 1.035 Nationalteams mit über 16.500 echten Spielern zur Wahl. Habt Ihr Euch für eine Mannschaft entschieden, bestimmt Ihr u.a. Aufstellung, Taktik, Spieldauer und Blickwinkel. Erzielte Tore werden mit der Zeitlupe in frei wählbaren Kamerapositionen analysiert.

Im WM-Modus dringt Ihr mit Eurem Lieblingsteam von der Qualifikation bis zum Finale vor. Alle absolvierten Spiele werden mit umfangreichen Statistiken dokumentiert. Auf einen Online-Kommentator wurde leider verzichtet; lediglich Spieler und Schiedsrichter geben Äußerungen wie "Gib ab!", "Nach links!" oder "Gelbe Karte!" in der Landessprache von sich.



! Innovativ, OLIVER SCHULTES aber nicht ganz durchdacht: Hübsch animierte Spieler, atmosphärische Soundkulisse (in Dolby Surround) und enorm viele Teams stehen wenigen Spielmodi, ruckligem Scrolling, schwammiger Steuerung und übertriebener Abseitsauslegung gegenüber. Während der Gegner verwirrendes Kurzpaßspiel zelebriert, wechselt Ihr ständig manuell die Spielfigur und lauft planlos umher. Gute Kombinationen gelingen durch schlechtes Stellungsspiel der eigenen Mannen nur selten.

SPIELSPASS	57%
HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	58%
SOUND	51%

Fußballsimulation von der Stange: Nur die Riesenauswahl an Spielern und Teams begeistert für kurze Zeit.

AB 6

Torjubel zum Mitmachen: Via Joypad kontrolliert Ihr aktiv den Freudentanz Eures Spielers.



Andere Versionen
Eine Dreamcast-Version erscheint in Kürze; ein Nachfolger ist bereits in Arbeit.

Produzenten: Hanno Lemke, Tony Parks, Sam Nelson • **Spieldesign:** Sheila Allen, David Carman, Angie Pytlewski • **Programmierung:** Brad Gour, Daniel Teh u.a. • **Grafik:** Robert Adams, Eduardo Agostini, Laurie Kindiak, Casey O'Brien, Jim Tibbitts, Yvonne Vuu u.a. • **Sound:** Saki Kaskas, Rom Di Prisco, Crispin Hands



Need for Speed: Brennender Asphalt

Nobelhobel ohne Grenzen: "Brennender Asphalt" protzt mit Traumautos für jeden Geschmack, eine kleine Auswahl seht Ihr unten. Besonders erfreulich: Dank Porsche-Lizenz dürft Ihr erstmals mit einem echten 911er durch die Landschaft heizen.

ASTON MARTIN – ASTON MARTIN DB7

JAGUAR – JAGUAR XKR

CHEVROLET – CORVETTE

PORSCHE – PORSCHE 911

BMW – BMW M5



"Snowy Ridge" fordert mehr von Euch als einen Bleifuß: Fahrt Ihr auf der winterlichen Strecke nicht dosiert, seht Ihr nur noch die Rücklichter der Konkurrenz.



Die CPU-Fahrer sind erfreulich fair: Nicht nur Ihr werdet von ihnen bedrängt, sie beharken sich auch gegenseitig.

PS „Need for Speed" geht in die nächste Runde: Neuerdings verzichtet EA auf die Numerierung, der vierte Teil hört nur noch auf den Untertitel „Brennender Asphalt".
An der edlen Präsentation wurde festgehalten: Auch dieses Jahr fungiert Egon „Der siebte Sinn" Hoegen als Kommentator und erzählt Euch im Auto-Schaufenster mehr über Euer Wunschgefährt. Die Trennung zwischen "Arcade" und "Simulation" wurde aufgegeben, dafür hat EA Wagen- und Streckenvorrat aufgestockt: Satte 19 Boliden stehen zur Wahl, doch jedes Auto muß für teures Geld gekauft werden. Anfangs könnt Ihr Euch nur einen „kleinen" Mercedes SLK 230 oder einen BMW Z3 leisten. Um einen Porsche 911 oder gar einen McLaren F1 für eine halbe Million zu ergattern, müßt Ihr in sechs Meisterschaften Preisgeld sammeln. Jedes Fahrzeug kann zudem in drei Ausbaustufen aufgerüstet werden, um mit besserer Beschleunigung oder Lenkung den Konkurrenten davonzueilen.
Zehn Kurse warten auf Euch, neben drei geschlossenen Rennstrecken braust Ihr dabei vorwiegend durch idyllische Landschaften: Im ländlichen Frankreich durchquert Ihr enge Dörfchen, während die „Dolphin Cove"-Piste an der amerikanischen Küste entlangführt. Deutsche Autofahrer erfreuen sich an der stilechten „Landstraße". Wie gehabt könnt Ihr auch nachts oder im Regen fahren sowie die Kurse gespiegelt oder rückwärts in Angriff nehmen.
Vor einem Kauf schnappt Ihr Euch das Traumgefährt für eine kurze Probefahrt, ungehemmt rasen könnt Ihr dabei aber nicht: Die sonst für den öffentlichen Verkehr gesperrten Straßenkurse sind hier nämlich freigegeben. Paßt Ihr im

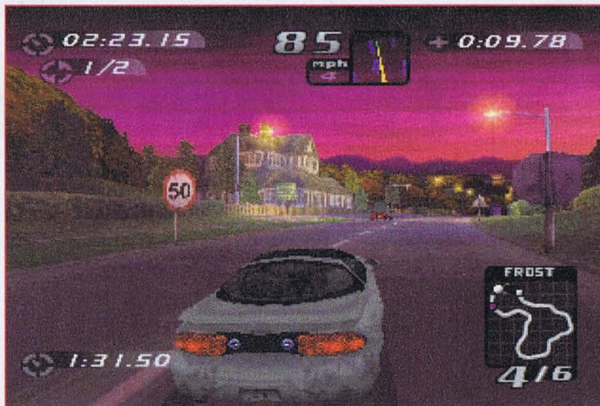


Bei Testfahrten schlagt Ihr Euch mit Gegenverkehr herum: Der Bus ist stärker als Ihr, weicht also besser aus.

! Endlich Nachschub für alle Temposünder: EA hat die "Need for Speed"-Serie nochmals veredelt und die Grafik-Power der Playstation gut in Szene gesetzt. Die detaillierten Boliden samt Fahrer sehen hervorragend aus, dafür ruckelt's leider mehr als beim Vorgänger. Das Streckendesign ist ausgereift, für jeden Kurs braucht Ihr eine geeignete Taktik - Bleifußfetischisten haben keine Chance. Das Erspielen von Strecken und Autos hält die Motivation lange Zeit auf erfreulich hohem Niveau. Der Schwierigkeitsgrad ist anspruchsvoll, spätestens auf den drei "Raceways" trennt sich die Spreu vom Weizen. Akustisch gefällt mir der authentische Polizeifunk, dafür dudeln die Technotracks belanglos vor sich hin. Ich finde den vierten Teil insgesamt besser als den Vorgänger, obwohl er keine bahnbrechenden Innovationen bietet.



OLIVER SCHULTES



Nachtrennen erschweren die Orientierung erheblich: Schaltet das Fernlicht ein, um Kurven früher zu erkennen.



Auf regennasser Fahrbahn kommt Ihr leicht auf Abwege: Hier hat es Euch in ein Straßenkaffee verschlagen.



"Bleib stehen, Du Schuft!": Verfolgungsjagden machen im Splitscreen gleicht doppelt so viel Spaß.



Aua: Spieler 2 probt eine schmerzhafte Kollision mit einem Scheinwerfermast, während sein Gegner davonrast.

VOLLGAS!

DIE "NFS"-SERIE IM DETAIL

	Need for Speed	Need for Speed 2	Need for Speed 3	Need for Speed 4
System	Playstation/Saturn	Playstation	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1996	1997	1998	1999
Strecken	6+2	6+1	4+4+1	7+3
Spielmodi	4	3	5	5
Nachtfahrten	Nein	Nein	Ja	Ja
Polizeijagdrennen	Nein	Nein	Ja, als Gejagter	Ja
Auto-Informationen	Ja	Ja	Ja	Ja
Anzahl der Autos	8+	8+	8+	19
FEATURES-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
Splitscreen	Ja	Ja	Ja	Ja
Grafikeindruck	Zähflüssig	Super-rucklig	Flüssig & flott	Leicht rucklig
Link-Modus	Ja	Nein	Nein	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆
Scrolling	Flüssig	Rucklig	Flüssig & flott	Leicht rucklig
Texturverzerrungen	Teilweise deutlich erkennbar	Erkennbar	Ja, aber kaum störend	Ja, aber kaum störend
Geschwindigkeit	Mittel bis hoch	Sehr hoch	Sehr hoch	Hoch
TECHNIK-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆
Kurvenverhalten	Nachvollziehbar, aber träge	Kaum Fahrzeugdynamik	Gut, vor allem bei "Arcade"	Gut, Autos liegen stabil
Realistisch simuliertes Driften	Ja	Nein, keine Finessen	Nein, etwas zu simpel	Nein, etwas zu simpel
Realistische 3D-Crashs	Nein	Nein	Nein	Nein
REALISMUS-WERTUNG	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Digital-Steuerung	Gut	Mangelhaft	Sehr gut	Sehr gut
Analog-Steuerung	Ja, mangelhaft	Ja, gut	Ja, sehr gut	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja, wesentlich für Motivation	Nein, zu simple Steuerung	Ja, doch nur bei "Simulation"	Ja, bei PS-starken Autos
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
FAZIT	Technisch nicht mehr auf dem Stand der Zeit, aber spielerisch immer noch im Vorderfeld.	Übles Machwerk mit groben technischen Mängeln und wenig Spielspaß	Für Vollgaßfetischisten: Pfeilschnelle Extremraserei mit hartem Simulationsmodus.	Technisch nicht perfektes, aber spielerisch rundum aufgebohrtes Edel-Rennspiel.

Vollgasrausch nicht auf, kollidiert Ihr schnell mit einem unschuldigen Bus. Habt Ihr Euch einen Wagen zugelegt, fahrt Ihr ein Einzelrennen oder steigt in die Wettbewerbe ein. Jedes Turnier steht dabei unter einem bestimmten Motto: Im „Worldwide Roadster Classic" treten nur sportliche Zweisitzer an, während in der „International Supercar Series" die teuersten Serienwägen wie der Diablo SV oder der Ferrari F50 Pflicht sind. Um Euch für die nächste Klasse zu qualifizieren und Preisgeld einzusacken, müßt Ihr im Endklassement der sechs Teilnehmer mindestens den dritten Platz erreichen. Unüberlegtes Drauflosrasen wird aber gnadenlos bestraft: Im Gegensatz zu früher nimmt Euer Gefährt bei rüden Kollisionen jetzt Schaden. Zerborstene Scheiben und verbeulte Frontpartien müssen nach jedem Rennen repariert werden, die Kosten dafür werden Euch vom Preisgeld abgezogen. Schafft Ihr es jedoch, ohne Blechschäden über die Runden zu kommen, wird Euch ein Bonus für sicheres Fahren ausgezahlt – keine leichte Sache, denn Ihr könnt nun im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr einfach vor Beginn der Rennen Tageszeit und Wetter festlegen: Die Bedingungen ändern sich von Lauf zu Lauf.

Schafft Ihr es gar, eine Serie auf dem ersten Platz zu beenden, erhaltet Ihr die Zulassung zu verschiedenen Spezialrennen. Diese Wettbewerbe stehen unter bestimmten Mottos: Am „Weekend Road Racing Classic" dürfen nur voll aufgerüstete BMW Z3 teilnehmen, während die Rennen der „Twilight Open Series" grundsätzlich nachts stattfinden. Happig sind die „Open Road"-Touren; hier rast Ihr mit anderen in illegalen Rennen um die Wette, während der normale Straßenverkehr weiterläuft! Ebenfalls für Profis gedacht sind „Knockout"-Rennen: Hier wird jeweils der letzte im Klassement disqualifiziert, bis Ihr am Ende nur noch gegen den stärksten Rivalen antretet.

Habt Ihr genug vom Wettbewerbsstreß, bietet „Brennender Asphalt" mit den wüsten Verfolgungsjagden eine gelungene Abwechslung: Dabei tretet Ihr wie beim Vorgänger als flüchtiger Raser gegen eine Übermacht von Polizeiwägen an und versucht, ohne verhaftet zu werden die



Die letzten drei Rennen finden auf ausgebauten Kursen statt, die mit verzwickten Kurven herausfordern.

HOT Line

BLEIFUß: Vergeßt die Handbremse, ihr Einsatz ist bei "Brennender Asphalt" unnötig. Anhand des Streckenradars erkennt Ihr Kurven früh genug, ein leichtes Anbremsen reicht meist aus.
WETTRÜSTEN: Spart nicht mit Eurem Geld, wenn es um das Ausbauen des Fahrzeugs geht. Kauft die drei Tuningstufen, sobald es Euer Kontostand erlaubt.
VERFOLGUNGSJAGD: Seid Ihr auf der Flucht, achtet genauestens auf den Polizeifunk. Die Standorte von drohenden Straßensperren werden vorher angekündigt. Nützt die Zeit, um ein Ausweichmanöver vorzubereiten: An Krähenfüßen und Autos kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr ganz am Rand der Piste durchbrecht. Spielt Ihr die Polizei, schaltet Ihr die Sirenen zeitweilig aus, um die Raser in Sicherheit zu wiegen. Ruft nicht sofort Verstärkung: Diese kommt erst dann, wenn Ihr schon länger vergeblich einem Auto nachjagt.
MUSIK: Wenn Ihr die Begleitmusik mit Hilfe der L1/R1-Tasten abstellt, profitiert die Grafik davon – sie ruckelt dann etwas weniger.

Ohne Schaden

kommt Ihr nur selten durch ein Rennen: Unsanfte Rempler und Kontakt mit Leitplanken hinterlassen schnell Spuren an Eurem Gefährt. Gesplitterte Fensterscheiben und Scheinwerfer gehören ebenso dazu wie zerkratzte Kotflügel und verbeulte Heckpartien. Die



Da schaut Euer Chauffeur sauer: Seine Windschutzscheibe bröselt vor sich hin.

Autos sprühen zwar bei groben Dellen auch mal Funken, auf das Fahrverhalten wirken sich die Schäden aber nur gering aus.

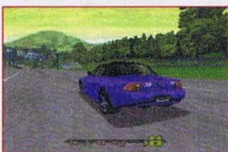


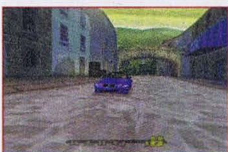
Hier geht's zwar geradeaus, doch Dorfstraßen sind oft so eng und verwinkelt, daß Überholmanöver sehr schwer werden.



"Dolphin Cove" führt Euch an der amerikanischen Meeresküste entlang: Der Leuchtturm steht nicht nur herum, der Scheinwerfer dreht sich im Rennen tatsächlich.

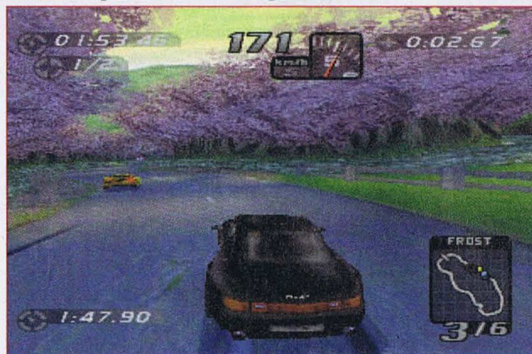
Die Wiederholung gefällt mit einfacher Handhabung und edlen Kameraperspektiven: Neben schnellem Vorlauf und Zeitlupe schaltet Ihr Euch durch neun Ansichten. Leider ist der Spaß nur am Rennende anwählbar, kurze Analysen zwischendurch sind nicht möglich.




Ideal zum Zusehen: Kamerawinkel 1 wechselt durch alle Ansichten.

Zielflagge zu erreichen. Eine schwere Aufgabe, denn die Ordnungshüter drängeln Euch gnadenlos von der Piste oder blockieren den Weg mit Straßensperren und Krähenfüßen. Diesmal habt Ihr aber den Vorteil, den Polizeifunk abhören zu können, um so rechtzeitig vor neuen Aktionen gewarnt zu sein. Netter Gag am Rande: Auf Wunsch parlieren die Cops in Landessprache. Neu dazugekommen ist die Möglichkeit für ordnungsliebende Rennspieler, auf der Seite des Gesetzes anzutreten: Dabei schwingt Ihr Euch hinter das Steuer eines Polizeiwagens und jagt in einem Zeitlimit zehn gewissenlose Raser. Schnappt Ihr einen, bekommt Ihr Bonussekunden gutgeschrieben, bei erfolgreich abgeschlossener Mission winkt ein neuer Einsatzwagen zur Belohnung. Um besonders hartnäckige Gesetzesbrecher einzufangen, dürft Ihr dabei über Funk Verstärkung anfordern oder Straßensperren beantragen: Eure Kollegen sind aber nicht jederzeit willig zum Einsatz, meist bekommt Ihr die Genehmigung für gröbere Mittel erst nach einiger Zeit. Zwei Spieler nutzen den Splitscreen und duellieren sich in normalen Rennen oder spielen ebenfalls „Räuber und Gendarm“: Während einer im Namen des Gesetztes mit Blaulicht und Sirene über den Kurs heizt, versucht der andere, mit seinem Sportwagen so lange zu entwischen, bis die Zeit abgelaufen ist. Alternativ geht Ihr gemeinsam als respektloses Raserduo auf die Piste.

Für besondere Spannung sorgt der „High Stakes“-Modus: In diesem risikoreichen Duell wählen beide Teilnehmer vor dem Rennen einen ihrer Flitzer, der daraufhin von der Memory-Karte gelöscht wird. Der glückliche Gewinner behält danach beide Autos, der Verlierer grämt sich über ein plötzliches Loch in seinem Rennstall. *us*



Wir sind nicht in Japan: Auch in Frankreich rauscht Ihr durch einen Kirschblütenpark.

Streitgespräch


ULRICH STEPPBERGER


CHRISTIAN BLENDL

Ulrich: Die ruckelnde Grafik und die Ladezeiten hat Electronic Arts zwar noch immer nicht ganz im Griff, trotzdem macht der vierte Teil der Serie mehr Spaß als der Vorgänger!

Christian: Natürlich kommt mit dem Zweispieler-"Hot Pursuit" mehr Spannung auf als beim Fahren gegen CPU-Cops. Aber im Grunde wurde doch kaum etwas verbessert, außerdem war die Präsentation übersichtlicher und stilvoller.

Ulrich: Die neuen Spielmodi wie die Spezialpokale sowie wechselnde Wetterbedingungen innerhalb der Wettbewerbe halte ich schon für ein deutliches Plus, sie bringen viel mehr Abwechslung ins Spiel.

Christian: Aber das Geschwindigkeitsgefühl kam bei "Need for Speed 3" deutlicher rüber: Dort bretterte man mit über 280 Sachen über den Asphalt, jetzt schaffen die meisten Flitzer gerade mal 200. Wo bleibt denn da der Tempo-Gedanke?

Ulrich: "Need for Speed" steht für edle Karossen und einen Hauch Realität - und genau der ist jetzt wieder in die Serie eingekehrt. Auch der ausgereifte "Hot Pursuit" macht jetzt seinem Namen mehr Ehre als zuvor.

Christian: Daß es ein sehr gutes Rennspiel ist, habe ich nie bestritten. Doch der Vorgänger war nicht nur innovativer, sondern auch haarsträubender. Ich hab' mir deutliche Verbesserungen gewünscht - nur ein paar neue Spielvarianten und Cops, die in der Landessprache funken, sind mir zu wenig.

Ulrich: Ich sehe das anders: Das Grundgerüst vom Vorgänger wurde jetzt endlich so verfeinert, daß auch der Langzeit-Appeal stimmt - der hat mir vorher einfach gefehlt.

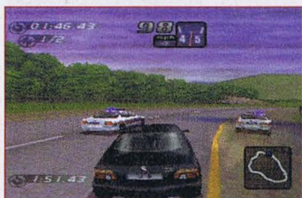
SPIELSPASS 85%

ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED
LÄDT GERADE

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 79%
SOUND: 74%

Rundum aufgebohrte Action-Raserei: Edle Autos und motivierende Rennmodi fesseln trotz dezent ruckliger Optik ans Lenkrad.

AB 6








Die Verfolgungsjagden erfreuen mit wesentlich mehr Abwechslung als beim Vorgänger: Links seid Ihr auf der Flucht und seht eine Straßensperre, die beiden Bilder rechts zeigen Euch als Gesetzeshüter. Ganz rechts das Menü, mit dem Ihr Unterstützung anfordert.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Need for Speed 3" wurde in MAN!AC 5/98 mit 84% Spielspaß getestet.

BOOT CHIP = 4,99 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ++ AB 50 STK. 4,49 DM ++ AB 100 STK. 3,99 DM

RGB KABEL = 8,99 DM

DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN.) IN FARBE LAUFEN!

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Civilization 2
Clock Tower
Command & Conq. 1+2 (19,95 DM)
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z
Zelda 64

ACTION FIGUREN

SPAWN, TEKKEN, RE, METAL GEAR SOLID USW. JE 34,99 DM - KATALOG ANFORDERN!

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- läuft mit jeder PlayStation
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- kein Garantieverlust - kein Löten

49,99 DM

DREAMCAST



Sonic Adventure = 129,00 DM
Sega Rally 2 = 129,00 DM
Blue Stinger = 129,00 DM
HOTD + Gun = 199,00 DM
Monaco Grand Prix = 129,00 DM
Power Stone = 129,00 DM
Virtua Fighter 3tb = 129,00 DM
Super Speed Racing = 129,00 DM
usw.

NUR 599,00 DM

Joypad = 79,00 DM
RGB Kabel = 39,00 DM
Pal-Wandler = 69,00 DM
VMS = 79,00 DM
Puru Puru Pak = 79,00 DM

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM
8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM
8MB, 24MB & 72MB MIT LCD DISPLAY
ohne Komprimierung:
2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 8,99 DM
Staubschutzhaube = 9,99 DM
Joypad = 16,99 DM
Pad Verl. 2M = 8,99 DM
Linkkabel = 8,99 DM
RGB+Audio = 11,99 DM
4-Spieler Adapter = 54,99 DM
Infrarot Pads = 59,00 DM
Maus = 29,99 DM
Lenkrad + Rumble = 99,00 DM
Equalizer = 59,00 DM
RF Unit = 24,99 DM
Leerhülle = 1,99 DM
X-Ploder Pro = 139,00 DM
Game Buster Deluxe = 99,00 DM
Pal-Booster = 34,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

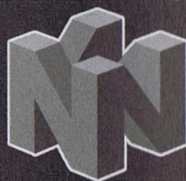
CDG MEDIA
STÖTEROGGERSTR. 36
21339 LÜNEBURG
WWW.GAMECENTRAL.DE

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

ZAPP G•A•M•E•S









A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<



DREAMCAST

SEVENTH CROSS	149,80
INCOMING	149,80
SONIC ADVENTURE	149,80
TETRIS 4D	149,80
SENGOKU TURB	149,80
SEGA RALLY 2	149,80
SPEED RACING	149,00
EVOLUTION	149,80
MONACO GP (RACING SIMUL. 2)	I.V.
POWERSTONE	I.V.
BLUE STINGER	I.V.
MARVEL VS CAPCOM	I.V.
KONSOLE INKL. RGB & 110V	899,00
VMS	79,80
PAD	89,80
ARCADE STICK	149,80
RACING WHEEL	219,80
VGA BOX	179,80
PURU PURU PACK	79,80
S-VHS KABEL	79,80
MODEM INKL. SOFTW.+ANLEITUNG	119,80

PLAYSTATION

WILD ARMS	89,80
METAL GEAR SOLID	99,80
DEVIL DICE	89,80
POPULOUS 3	99,80
AKUJI	I.V.
RIDGE RACER TYPE 4	I.V.
UND VIELES MEHR!	

NEO•GEO

SAMURAI SPIRITS POCKET	89,80
KING OF FIGHTERS	119,80
STARSHOT	139.80

JETZT LIEFERBAR: SEGA DREAMCAST



☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VER
Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebie
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund



SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95
V2 TEAM SET	129,95





239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE -SCHUMMEL.	89,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (APRIL)	134,95
RGB-KABEL (G-CON-,AV-ANSCHL.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB)	29,95



METAL GEAR SOLID (PS) 89,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA ICE HOCKEY 2000	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI)	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95
BOMBERMAN (MAI)	79,95
BOMBERMAN FANTASY RAC. (MAI)	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITI.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(JUNI)	84,95
BUST A MOVE 4	64,95
CAPCOM GENERATIONS (MAI)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE (APR.)	89,95
CENTIPEDE (MAI)	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM (MAI)	89,95
CIVILIZATION 2	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95



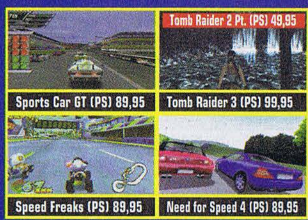
RACING SIMULATION 2 (N64) 119,95 (PS) 89,95

C & C 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JUNI)	89,95
DARK STALKERS 3	84,95
DESCENT 3 (MAI)	79,95
DISCWORLD NOIR (MAI)	89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE)	89,95
DREAMS	89,95
DRIVER (MAI)	89,95
FIFA '99	89,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (JUNI)	89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO (MAI)	94,95

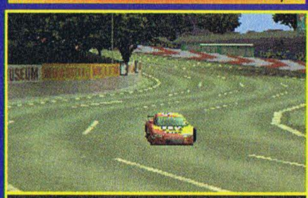


SILENT HILL (PS)(JULI) 89,95

GRAND T. AUTO-LONDON (MAI)	44,95
GUARDIANS CRUSADE	89,95
HARD EDGE	89,95
HOGS OF WAR (MAI)	84,95
HUGO 2	89,95



KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (JUNI)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95


RIDGE RACER TYPE 4 (PS) 89,95

LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT)	89,95
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER (JU)	99,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPERHER. VS. STRT. (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

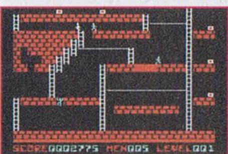
Entwickler: Big Bang, USA

Lode Runner 3-D



Stein für Stein: Mit Hilfe einer Laserkanone arbeitet Ihr Euch in den Untergrund. Da die zerstörten Steine nach kurzer Zeit wieder auftauchen, solltet Ihr Euch beeilen.

Douglas E. Smith zielte mit "Lode Runner" auf eine menschliche Ur-Angst – lebendig begraben zu werden. Das sehr erfolgreiche



Nicht die erste Version, aber die bekannteste: "Lode Runner" auf dem C64.

Ur-"Lode Runner" erschien 1983 für den Apple 2. Witzig: Für den C64 gab es neben



Kein Erfolg, aber ein tolles Spiel: "Lode Runner's Rescue" (C64, 1985).

einer 1:1-Umsetzung des Originals auch dezent dreidimensionales "Lode Runner"



Playstation- und Saturn-Fassungen erschienen nicht offiziell in Deutschland

namens "Lode Runner's Rescue". Für Playstation und Saturn wurden 2D-Remakes (74% Spielspaß in MAN!AC 5/96) inszeniert.



16 Jahre nach dem Apple-2-Original transferiert Infogrames das "Lode Runner"-Erfolgsprinzip in die dritte Dimension. In Zusammenarbeit mit "Lode Runner"-Erfinder Doug Smith wurden 150 3D-Level entworfen, in denen Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl von Goldmünzen einsacken müßt – vorher bleibt der Ausgang verschlossen. Ihr seht Euren Helden aus größerer Distanz und zoomt bei Bedarf nah heran. Mit den C-Tasten Eures Controllers verschafft Ihr Euch auch in komplizierten Level-Gebilden durch Drehen und Zoomen Überblick.

Die Spielstufen bestehen aus unzähligen Blöcken unterschiedlicher Beschaffenheit. Während graue Steine unzerstörbar sind, könnt Ihr blaue Brocken mit Eurer Laserwumme dematerialisieren – doch Vorsicht: Nach kurzer Zeit regeneriert sich die Zellstruktur, und der Stein ist wieder da. Befindet Ihr Euch dann auf diesem Feld, seid Ihr für immer gefangen und verliert ein Leben.

Ihr arbeitet zwar nicht unter Zeitdruck, müßt aber mit der Anwesenheit der "Monks" klarkommen. Diese Todesgestalten schlurfen auf der Suche nach Eindringlingen durch die Gänge und tragen Euch bei Berührung zum Levelanfang zurück. Da Eure Pistole nicht zum Schuß auf lebendige Wesen zu bewegen ist, setzt Ihr Euch anders zur Wehr. Ihr stellt Euch vor einen blauen Stein und sprengt ihn, kurz bevor der Monk diese Stelle erreicht. Der Bösewicht schreitet in sein Verderben; nach kurzer Zeit ist der Stein wieder da, und der Monk tot. Da er sofort an anderer Stelle wiedergeboren wird, ist Eure Ruhepause nur von kurzer Dauer. Die Level sind zum Teil sehr hoch, viele Stellen erreicht Ihr nur mit einem Lift. Außerdem könnt Ihr über einen versteckten Kristall in eine Bonus-Stage gelangen und Euch dort ein Extraleben ergattern. *ts*

Test erfolgte auf Basis der inhaltsgleichen US-Version.



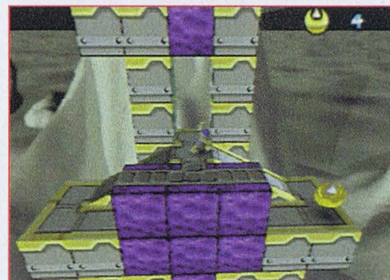
Da Eure Pistole nur nach schräg unten feuert, benötigt Ihr zur Demontage von Steinen auf Eurer Höhe eine Bombe.



Per Knopfdruck wechselt Ihr in die wegen fehlender Übersicht nicht zu empfehlende Nah-Perspektive

"Lode Runner" in 3D? Meine Skepsis wird bestätigt, dreidimensional wirkt der Geschicklichkeits-Klassiker unübersichtlich und verworren. Da sich die Kamera zwar drehen, aber nicht in anderer Perspektive fixieren läßt, seid Ihr ständig mit nervenden Schwenks konfrontiert. Und während Ihr im Original Eure Gegner schon von weitem kommen saht, werdet Ihr nun regelmäßig von den Monks überrascht - wieder und wieder beginnt Ihr den Level von Neuem. Auch technisch wurde geschlampt: Niedrige Auflösung, triste Optik, trotzdem ruckelt's - das verstehe wer will. Pluspunkte sammelt "Lode Runner 3-D" vor allem durch den Umfang, 150 Level sind enorm. Habt Ihr Euch an die Perspektiven-Mängel gewöhnt, kommt Ihr mit Spaß durch die ersten Spielstufen. Spätere Level erreicht Ihr aber nur durch hartnäckiges "Try & Error".

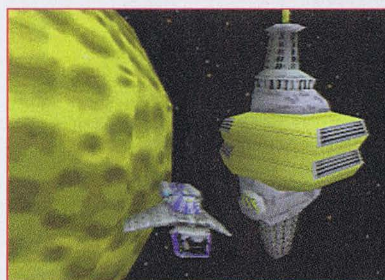
THOMAS SZEDLAK



Auf der Suche nach dem Gold: Wieviele Münzen Ihr noch braucht, zeigt eine Zahl am Ausgangsportal.



Levelanwahl: Über ein Dockingsystem gelangt Ihr von Eurem Raumschiff in die einzelnen Stages.



Kurze Zwischenanimationen begleiten Eure Flüge zwischen den fünf Welten (plus eine Bonuswelt).

SPIELSPASS 57%

LODE RUNNER 3-D — PRESS START

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	41%
SOUND	37%

Mißlungene 3D-Neuauflage: Frustrierende Levelkonstrukte und mäßige Übersicht vergraben den Retro-Spaß fast völlig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Das Ur-"Lode Runner" erschien 1983 für Apple-2-Rechner und wurde später für nahezu jedes 8-Bit-System umgesetzt.

Street Fighter Collection 2





Mit seinen Stromschlägen gibt Dschungelmonster Blanka jedem eins auf die Finger

PS Mit "Street Fighter Collection 2" spendiert Capcom allen Fans der Straßenkämpfer authentische Automatenumsetzungen der "Street Fighter 2"-Turniere "Championship Edition", "World Warrior" und "Hyper Fighting". Dabei handelt es sich um die ersten Varianten des Prügelhits (es gab auch eine "Black Belt"-Version), die sich nur im Detail und spielerisch gar nicht unterscheiden. Capcom-Insider wählen Championship- oder Fighting-Variante, in denen Ihr auch die Endgegner Balrog, Vega, Sagat und Bison anwählen dürft. Die Umsetzung ist Capcom hervorragend gelungen, der Charme des Prügeloldies kommt gut rüber. Von PAL-Balken abgesehen, stört nur ein kleiner Schnitzer die Keilerei: Jedes Zwischenbild (wie der "VS"-Bildschirm) wird nachgeladen, ein paar Sekunden angezeigt und dann von einem Ladebildschirm abgelöst. Letzteren hätte sich Capcom sparen und die Ladezeiten zum Betrachten nutzen können. Ansonsten erwarten Euch drei äußerst potente 2D-Beat'em-Ups. *oe*

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	58%
SOUND	68%

Für Capcom-Nostalgiker: Drei "Street Fighter 2"-Episoden auf einer CD zusammengefaßt. Unterschiede müßt Ihr jedoch mit der Lupe suchen.

AB 16

Andere Versionen
In Japan erschien die "Street Fighter Collection 2" auch für den Saturn.

Street Fighter Alpha 3





Immer feste drauf: Via Superenergie greift Ihr mit Shadowcombos und Supermoves an.

PS Wer hinter "Street Fighter Alpha 3" (in Japan "Street Fighter Zero 3", MAN!AC 3/99) ein weiteres Update mit dezenten Neuerungen erwartet, wird angenehm überrascht. Satte 31 Fighter, wuchtige Animationen, Spezialeffekte und brachiale Shadowcombos machen die rasante Keilerei zum König unter den "Street Fighter"-Spielen. Das Manöversortiment steht mit Stampfattacke auf liegende Gegner sowie Teleporter der Vielfalt eines 3D-Prügelspiels nicht nach – abgesehen vom Sidestep. Dabei dürft Ihr bei jedem Helden aus drei verschiedenen Kampfstilen wählen. Die actiongeladenen Metal-Riffs als musikalischer Hintergrund heizen die Stimmung richtig an. Für Motivation sorgen obendrein die zahlreichen Spielmodi wie der einsteigerfreundliche Trainingsmodus sowie die Pocketstation-Option, mit der Ihr einen eigenen Helden heranzüchtet, per Slotmachine Extras wie Heilkräuter erspielt und Euren Kämpfer via Infrarotschnittstelle gegen den Schützling eines Kumpels antreten laßt. *oe*

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	84%

RUMBLE

Der König unter den 2D-Prüglern: Blitzschnelle Shadowcombos, leuchtende Special-FX und Pocketstation-Option sorgen für Motivation ohne Ende.

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Killer Game/989 Sports, USA

NHL Face Off 99



Alt und neu: Das Direktpaß-System gab's auch beim Vorgänger, die Grafik wurde dagegen komplett überarbeitet.



PS Auch im 99er-Update von "NHL Face Off" ist das Team-Angebot groß: Neben 27 Original-NHL-Vereinen sitzen Nordamerika- und Weltauswahl sowie acht Nationalmannschaften in der Kabine. Habt Ihr Euch für ein Team entschieden, schickt Ihr es in Freundschaftsspiel, Playoffs oder eine Saison.
Nach der Nationalhymne begrüßen Euch zwei lebhafte Spielzug-Kommentatoren aus der Heimat der NHL. Unter deren Augen liefert Ihr Euch actionreiche Matches mit schnellen Pässen, krachenden Schlagschüssen und schmerzvollen Checks, die entweder das Plexiglas vibrieren oder einen bemitleidenswerten Recken über die Bande segeln lassen.
Die Steuerung wurde einfach gehalten: In der Abwehr wird gecheckt, vor dem Tor überlistet Ihr mit Finte oder Drehschuß den Goalie. Dies gelingt Euch genauso selten wie Tore aus der Distanz – die meisten Treffer erzielt Ihr mit Direktabnahmen ("One-Timer").
Per Tastendruck ändert Ihr Angriffs- und Verteidigungsstrategie oder wechselt die Reihen. Ihr betreibt Spielerhandel oder bastelt Euch ein Alter Ego. In den Optionen variiert Ihr u.a. Spielgeschwindigkeit (0 bis 100%) sowie Schwierigkeitsgrad (drei Stufen) und paßt das Regelbuch Euren Bedürfnissen an. *ts*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

! Grafisch hat 989 Sports die beim Vorgänger eingeführte Polygon-Optik kräftig aufpoliert. Die Spieler bewegen sich flüssig und realistisch über's Eis, durch das blitzsaubere Scrolling verliert Ihr die Cracks auch bei hohem Spieltempo nicht aus den Augen. Das Fehlen eines deutschen Kommentators finde ich persönlich eher positiv, die beiden Amis machen ihre Sache ausgezeichnet. Auch die übrige Soundkulisse überzeugt: Die Zuschauer jubeln im richtigen Augenblick, Ansagen und Musik während der Matches hallen prächtig. Leider kann die "Intelligenz" der computergesteuerten Mit- und Gegenspieler wenig überzeugen. Zu selten laufen Eure Kollegen in den freien Raum, manche Spieler stehen einfach "dumm" in der Ecke herum. Negativ auch, daß ein Penaltyschießen fehlt.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
75%	73%

Rasantes Action-Eishockey: Bodychecks und Torschüsse am laufenden Band, doch die Spielerintelligenz läßt zu wünschen übrig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NHL Face Off 98" wurde in MAN!AC 2/98 mit 76% Spielspaß getestet und wird hiermit auf 74% abgewertet.

[illegible] • **Design:** Tetsu Tomba • **Programmierung:** Team 15 • **Grafik:** Takira Oki, Kino Takushi, Ole Knu • **Sound:** Aki Tawada

Yoyo's Puzzle Park



Vorsicht vor den hungrigen Drachen: Explosives Bombenfutter entlädt sich in einem Feuerschwall.



PS In der Arcade-Umsetzung "Yoyo's Puzzle Park" müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits alle Gegner vom Bildschirm sprengen. Herumliegende "Chibi"- (klein) und "Deka"-Bomben (fett und zerstörerisch) zündet Ihr durch Berühren oder Draufspringen. Hektisch beginnt das Bömbchen mit den Armen zu wedeln – drei Sekunden bleiben Euch zur Flucht. Damit Eure Feinde nicht auch das Weite suchen, lähmt Ihr sie mit einer Pistole. Befindet Ihr Euch im Sprengfeld oder berührt einen Gegner, geht eines von fünf Leben flöten.
Jede der acht Welten hat ihre Tücken: Im Kinoland beispielsweise kippt die Umgebung seitlich, im Meer steht der Bildschirm unter Wasser. Abwechslungsreich auch die Gegner: Torpedoboote feuern auf Euch, Mech-Commander ziehen Euch per Laserstrahl einen Scheitel. Als gefährlich entpuppen sich zudem Dynamitstangen, die durch eine Sprengung selbst entflammt werden und in Todesangst über den Schirm rasen.
Extras gefällig? Ihr nehmt z.B. auf einer Flugente Platz oder besteigt ein UFO mit Laser. Mit einem Energiedrink im Blut lauft Ihr schneller und springt höher.
Im Zweispieler-Modus sprengt Ihr Euren Kumpel in die Luft, Computer-Gegner haben hier Pause. *ts*

! "Yoyo's Puzzle Park" beweist einmal mehr, daß auch simple Spielideen das Spaßbarometer bis zum Anschlag treiben können. Spielhallen-typisch habt Ihr Ablauf und Steuerung sofort kapiert, 130 kurze Level verschaffen Euch Erfolgserlebnisse im Minutentakt. Dabei ist Abwechslung Trumpf, neue Levelgebilde fordern nicht nur Geschick, sondern auch eine Portion Hirnschmalz. Eine großzügige Kollisionsabfrage und die witzigen Animationen wecken Sympathie – die panischen Bomben sind einfach zum Schießen! Leider macht der Zweispieler-Modus überhaupt keinen Spaß, bei dem wildem Rumgehüpfe spielt Gevatter Zufall die Hauptrolle. Während Multiplayer-Fans also bei "Bomberman" bleiben, erleben Geschicklichkeits-Solisten im Yoyo's Puzzle Park Ihre helle Freude!

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: JVC
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

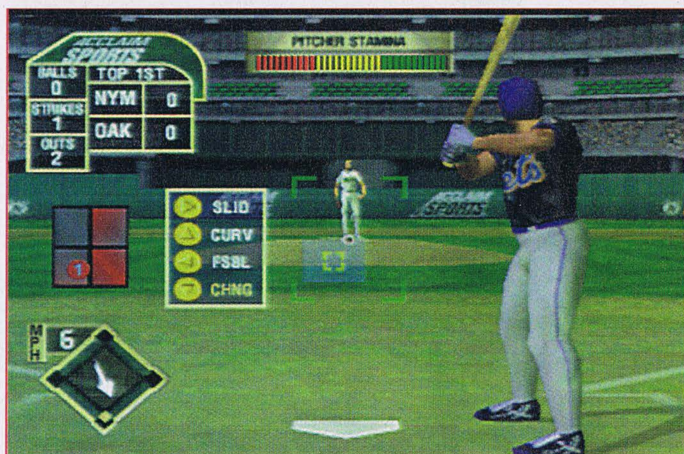
GRAFIK	SOUND
59%	47%

Spaßige "Bomberman/Puzzle Bubble"-Mixtur mit 130 abwechslungsreichen Levels. Nur der öde Zweispieler-Modus nervt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Iguana, USA

All Star Baseball 2000



Ein rotes Quadrat (links) zeigt Euch die Schokoladenseite des Batters



Schon früh läutet Acclaim die 2000er-Updates ihrer vorzüglichen N64-Sportspielserie ein. "All Star Baseball" macht den Anfang und bietet neben der beim Vorgänger schmerzlich vermißten Sofortwiederholung spektakulärer Szenen nun auch die Möglichkeit, ein komplettes Team mit 25 Spielern zu erschaffen und zu speichern. Außerdem wurde der Management-Teil erweitert – Ihr könnt jetzt auch neue Talente anwerben. Alle 30 Teams der MLB treten mit aktuellen Spielerdaten in ihren akkurat modellierten Original-Stadien an.

Habt Ihr in Freundschafts-, Playoff- oder Saisonspiel den Ball in der Hand, wählt Ihr aus vier Würfen (im Arcade-Modus aus acht) und kontrolliert die Richtung. Eine Farbmarkierung zeigt Euch an, ob Euer Wurf inner- oder außerhalb des Schlagfeldes landen wird. Eure Konditions-Anzeige behaltet Ihr ebenfalls im Auge, damit Ihr nach mehreren Power-Würfen nicht plötzlich nur noch einen "Sleepball" zustande bringt.

Als Batter seht Ihr schon vor dem Wurf die Richtung, müßt aber kurz vor dem Schlag auf den Schnitt des Balles reagieren. Nur wenn Euer Cursor sich beim Schlag über der Ballmarkierung befindet, trefft Ihr die Kugel auch. Dabei wählt Ihr zwischen einem sicheren Schlag und einem riskanten Powerhit. *ts*

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER: ACCLAIM
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 89% SOUND: 72%

128 MBIT · RUMBLE · AB 6

Ein Fest für MLB-Fans: Atemberaubende Optik, hohe Spielerintelligenz und perfekte Steuerung – das beste Konsolen-Baseball!

! Der größte Kritikpunkt des Vorgängers wurde konsequent ausgemerzt: Der KI-Gott hat das oft zitierte Hirn vom Himmel geworfen, und die Acclaim-Baseballer haben freudig "gecatcht"! Endlich bringen die MLB-Profis auch ein entsprechend hohes Spielniveau in's weite Rund und lassen sich nicht mehr von jedem Anfänger düpieren. Grafisch waren schon die 99er-"All Stars" grandios, mit Detailarbeit hat Entwickler Iguana die Highres-Optik nahezu perfektioniert: Jedem Pitcher wurden seine persönlichen, spastisch anmutenden Zupf-Rituale in die Bewegungsdaten programmiert. Zusätzlich erfreuen eine für N64-Verhältnisse hervorragende Präsentation, eine flexible Steuerung, ein sehr guter amerikanischer Kommentar und umfangreiche Spieloptionen.



THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "All Star Baseball 99" wurde in MAN!AC 9/98 mit 69% Spielspaß getestet.

Mega Man Legends



Kunterbunt – Mega Man im Kampf mit rollenden Blechbüchsen.



Capcoms Serienheld Mega Man ist in seinem neuesten Abenteuer auf der Suche nach einer unerschöpflichen Energiequelle – dem Urquell.

Bisher mußten die Bewohner seiner Welt die Energie aus Refraktoren (kleinen Kristallen) gewinnen, die eine Forschergruppe (die "Digger") aus unterirdischen Ruinen förderte.

Ihr rennt und springt via Digi-Pad durch bunt texturierte 3D-Welten und versucht den Urquell zu finden – auftauchende Gegner erledigt Ihr mit unterschiedlichen Waffen. Das Spiel ist in zwei Abschnitte unterteilt: Zivile Gebiete (Oberwelt) und Kampfzonen (Dungeons). In der Oberwelt entlockt Ihr Personen wichtige Hinweise und Gegenstände (z.B. ID-Cards) oder geht in Läden einkaufen. In den unterirdischen Kampfgebieten sucht Ihr nach Refraktoren, nützlichen Extras wie Spezialwaffen und wehrt Euch gegen Feinde. Mega Mans Hauptwaffe, der Mega-Buster, ist aufrüstbar. Neue Zusatzteile, wie etwa höhere Schußfrequenz oder größere Reichweite findet Ihr u.a. in Schatzkisten. Nach einem Kampf frischt Euer Roboter-Äffchen "Data" die Lebensenergie auf oder sichert Euren Spielstand. Eure virtuelle Begleiterin "Roll Casket" repariert gefundene Gegenstände oder bastelt aus mehreren Teilen ein nützliches Extra. *os*



Bombenstimmung in der Kampfzone – ein Gegner wirft explosive Eier.

SPIELSPASS 41%

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 63% SOUND: 58%

AB 6

Kunterbuntes 3D-Action-Adventure mit eintönigem Leveldesign und Spielablauf. Technisch auf durchschnittlichem Niveau.

! Mega Mans 3D-Auftritt ist ein Schuß in den Ofen. Der lineare Spielablauf und das eintönige Leveldesign langweilen den Spieler von der ersten Minute. Man bekommt z.B. den Auftrag, den verschwundenen Professor zu suchen und ihn zurückzubringen. Hat man ihn endlich nach langem Umherlaufen gefunden, schickt er einen wieder zurück, da alles in bester Ordnung ist – Hurra, das Ganze von vorne. Die potentielle Zielgruppe – Jungs unter 10 Jahren – wird von diesem Spiel wohl auch nicht angetan sein, da Texte und Sprachausgabe in Englisch sind. Der Absturz in den Wertungskeller wird nur durch die solide Technik verhindert: Bunte 3D-Optik, sauberer Grafikaufbau und die annehmbaren Soundeffekte sind die wenigen Pluspunkte des ganzen Spiels.

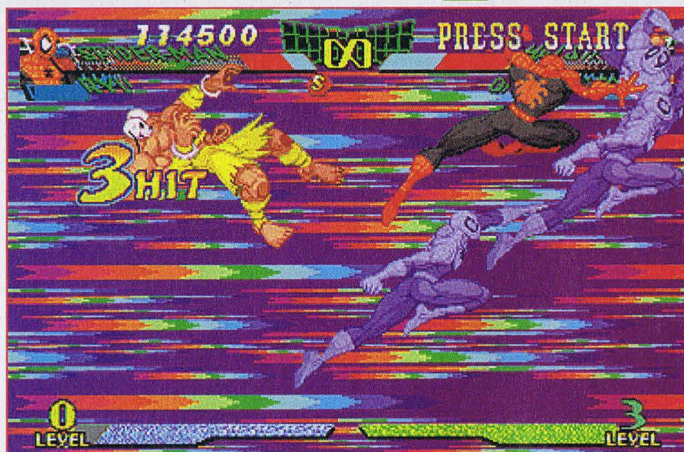


OLIVER SCHULTES

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J

Marvel vs Street Fighter



Bei seinem Supercombo schießt Spider-Man wild um sich schlagend kreuz und quer über den Bildschirm



PS Nach "X-Men vs Street Fighter" legen sich Marvels Superhelden erneut im Zweimann-Team mit Capcoms Straßenkämpfern an: Wie im Playstation-Vorgänger ("EX-Edition"), dürft Ihr Euren Kollegen jedoch nur zu den (Super-) Teammoves herbeirufen statt mit dem Kompagnon zu wechseln – ganz im Gegensatz zu den Arcade- und Saturn-Versionen.
Acht furchtlose Marvelmonster (u.a. Muskelberg Hulk und Spinne Spider-Man) stellen sich neun Straßenkämpfern wie Chun-Li und Zangief in den Weg. Nach alter "Street Fighter"-Tradition greift Ihr mit je drei Hieben und Tritten an. Für harte Treffer und blaue Flecken sammelt Ihr Superenergie. Diese wird genutzt, um zusammen mit Eurem Partner den Kontrahenten zu verprügeln, Supercombos anzubringen und den Feind mit einem der gefürchteten Supermoves wie Steinschlag oder Krallenapokalypse zu vernichten. Im Vergleich zum Vorgänger findet Ihr leider kaum spielerische Neuerungen.
Mit der PAL-Umsetzung hat sich Capcom traditionell wenig Mühe gegeben – wie bei "Dark Stalkers 3" müßt Ihr Euch mit dicken PAL-Balken anfreunden. Dafür kaschiert die Turbo-Option jeglichen Geschwindigkeitsverlust. *oe*

! Bei so viel "neuen" Prügeleien um die "Street Fighter"-Truppe innerhalb kürzester Zeit überfällt selbst fanatische Capcom-Veteranen die Müdigkeit. Ein erfolgreiches Spielprinzip und berühmte Helden auszuschlachten, ist ja schön und gut - man kann es aber auch übertreiben. Vom "Street Fighter"-Verdruß abgesehen, bietet Euch die neuste Capcom-Aufwärmrunde eine geballte Ladung Buttonsmasher-Action mit gigantischen Specialmoves und bildschirmfüllenden Effekten. Besonders beeindruckend sind die eingeblendeten Großaufnahmen Eures Schützlings zu Beginn jedes Super-Manövers. Der authentische Arcadesound unterstützt die Action, nur die langen Ladezeiten geben Grund zum Nörgeln. Wer noch ein "Street Fighter"-Spiel benötigt, greift bedenkenlos zu.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	80%

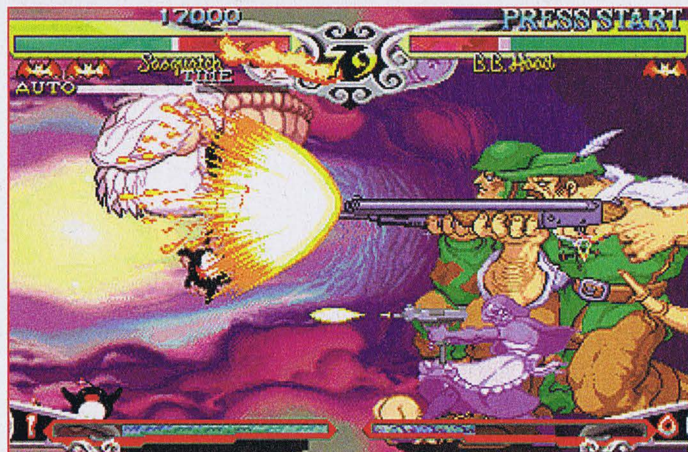
RUMBLE · AB 12

Blitzschnelles 2D-Prügelspiel mit Bildschirm-erschütternden Supermoves und hämmernden Combos, aber langen Ladezeiten.

Andere Versionen
In Japan ist "Marvel Super Heroes vs Street Fighter" für den Saturn erschienen.

Entwickler: Capcom, J

Dark Stalkers 3



Bei ihrem Supermove ruft Baby Bonnie Hood den Schützenverein zu Hilfe



PS Mit "Dark Stalkers 3" darf sich Capcoms Vampir-Clique endlich wieder auf einer PAL-Playstation prügeln: Die erste Episode testeten wir bereits in MAN!AC 6/96, der zweite Teil erschien in Europa leider nie.
18 furchteinflößende Horrorgestalten treten zum neusten Turnier an, darunter Flammenmonster Pyron, Biene Q-Bee und Werwolf Talbain. Wie in "Street Fighter" vermöbelt Ihr Eure Gegenüber mit Schlägen und Tritten in drei Härteklassen, Specials wie Uppercut und Rempelattacke führt Ihr mit Charching- und Drehmanövern aus. Für jeden Treffer kassiert Ihr magische Energie, die Ihr in Form von Supermoves und Shadow-Combos Eurem Feind entgegenschleudert: Erfahrene Spieler greifen mit Schlagkombination von über 20 Treffern an. Mit der einstellbaren Spielgeschwindigkeit variiert Ihr die Keilerei zum taktischen Schlagabtausch oder blindwütigen Combogebolze. In höheren Schwierigkeitsgraden solltet Ihr jedoch ein gemächliches Tempo vorlegen und die Zeitbegrenzung deaktivieren: Die CPU-Kämpfer blocken außergewöhnlich geschickt. Im Trainingsmodus übt Ihr Eure Knockout-Kombinationen am wehrlosen Objekt: Eine Intelligenzzuweisung oder eingebaute Manöverliste gibt es nicht. *oe*

! "Dark Stalkers 3" überzeugt Prügelspezialisten dank vielen Kämpfern und bildschirmfüllenden Supermoves. 3D-verwöhnte "Tekken"-Fans werden angesichts der veralteten Bitmap-Optik jedoch die Nase rümpfen. Capcom hat sich auf die vortreffliche Kämpferanimationen konzentriert und dafür die teils kahlen Hintergründe etwas vernachlässigt. Euch erwarten ausgefallene Manöver wie Sintflut und Jägerfeuer, das Kampfsystem folgt den bewährten Capcom-Richtlinien. Nur die Sounduntermalung läßt zu wünschen übrig: Das Auswahlgebimmel nervt schon beim ersten Erkunden des Hauptmenüs, und die Digischreie Eurer Schützlinge klingen kratzig. Auch die faden Synthesizer-Melodien im Hintergrund sind wenig mitreißend. Fans der Serie lassen sich dadurch nicht abhalten.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	58%

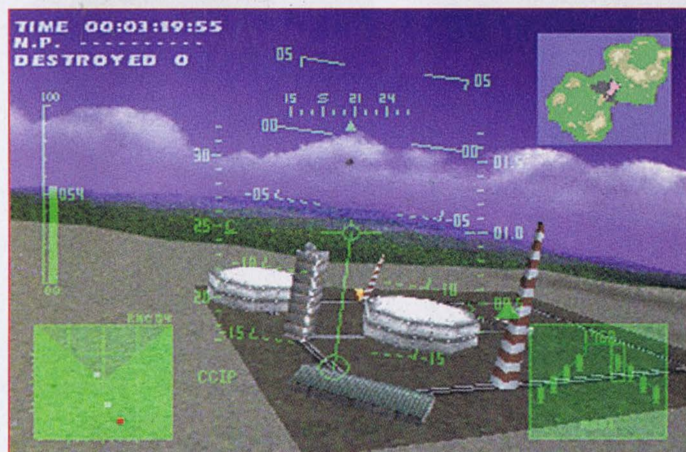
RUMBLE · AB 16

Gruselige Bitmap-Keilerei auf bewährtem Capcom-Niveau mit massig Kämpfern, aber fader bis nervender Sounduntermalung.

Andere Versionen
"Dark Stalkers 3" ist in Japan für den Saturn erschienen.

Entwickler: Beluga, J • **Produzent:** Junichi Kutsuzawa • **Spieldesign:** Hiroshi Itosu, Takahiro Nishimura • **Programmierung:** Hiroshi Itosu, u.a. • **Grafik:** Yukihiko Shirasaki, Tsunehisa Shimada • **Sound:** Hiroyuki Hamada

Wing Over 2



Angriff auf die Versorgungsanlagen der Stadt B – eine der Spezialmissionen.

PS Realistische Flugsimulationen sind auf der Playstation immer noch Mangelware: "Wing Over 2" verleiht diesem Genre jetzt Flüüügel. Mit 26 verschiedenen Flugzeugtypen stürmt Ihr nach erfolgreicher Erfüllung des Trainingsplans den Himmel und beweist Euer Können in 20 Spezialmissionen – mal kriegerisch, mal zivil.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch zwischen Propellerflugzeugen ("Recipro-Kurs") und Düsenjets ("Jet-Kurs"). Ausgestattet mit 5.000 Credits geht's zur Rezeption, um die Kursgebühren zu begleichen. Seid Ihr mal knapp bei Kasse, besorgt Ihr Euch im Büro kurzfristig einen Job (z.B. Nahrungsmitteltransport, Sightseeing-Flüge oder Kampfeinsätze), um Eure Finanzen aufzubessern.

Im Einweisungsraum klärt Euch der Trainer über das Lernziel der anstehenden Flugstunde auf. Danach sitzt Ihr an den Steuerknüppeln und führt via Cockpit- oder Außenperspektive seine Anweisungen aus, die Euch über Bordfunk erreichen. Gesteuert wird wahlweise mit Digi-Pad oder Analog-Controller. Insgesamt müßt Ihr vier Trainingseinheiten mit jeweils vier bis fünf Flugstunden bestehen, um als krönenden Abschluß die Examensprüfung abzulegen. Vollqualifizierten Piloten steht anschließend im Menüpunkt "Hangar" der gesamte Flugzeugpark zur Verfügung, wie z.B. MIG 29, Eurofighter, Messerschmidt BF109E oder Spitfire MK5. *os*



Innovativ: Ein Trainer erklärt in Wort und Bild die nächste Übungseinheit.

! "Wing Over 2" ist kein Spiel für zwischendurch: Die komplexe Steuerung und die anspruchsvollen Übungsstunden verlangen einiges an virtuellem Training. Habt Ihr Euch tapfer über die harte Anfangsphase gerettet, entpuppt sich das Spiel als herausfordernde, umfangreiche Flugsimulation mit abwechslungsreichen Missionen. Großes Lob verdient die Präsentation der Trainingseinheiten, die Euch einige komplizierte Flugmanöver (z.B. Kubanische Acht oder Immelmann-Kehre) gut veranschaulicht. Leider können Optik und Sound die Erwartungen nicht erfüllen: Später Grafikaufbau, Blitzer, quäkender Sound und Japano-Pop schmerzen den Spieler. Action-Fans sollten die Finger von "Wing Over 2" lassen, Simulationsfreaks dürfen wegen fehlender Alternativen einen Blick riskieren.



OLIVER SCHULTES

SPIELSPASS	72%
HERSTELLER	JVC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK 45%	SOUND 41%

Anspruchsvolle Flugsimulation mit hervorragendem Trainingsmodus; Grafikbugs und schlechter Sound trüben den positiven Eindruck.

RUMBLE · AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/97 mit 78% Spielspaß getestet.





Um die Pocket Station in den Memory-Card-Schacht zu stöpseln, klappt Ihr das Knopfpad komplett nach oben.

Pocket News:

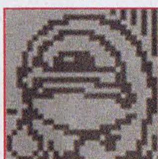
DAS KRAFTPAKET: Mit dem "Color Power Set" (100 Mark) bietet der Zubehörhersteller Vidis ein luxuriöses Akkuset für den Game Boy Color an. Zwei Akkus (links) zu je fünf Spielstunden sorgen für netzunabhängigen Spielspaß, das Ladegerät (rechts) ist mit einem Betriebs-LED sowie einem zweiten Anschluß für den Auto-Zigarettenanzünder ausgestattet.

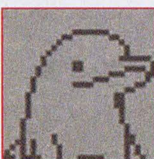
SEGA SPENDIERT VMS-DATEN: Auch Sega empfing auf der Tokyo Game Show ihre Handheldfans mit offenen Armen. Zukünftige "Shen Mue"-Spieler ergatterten einen geheimen Helden, "J. League Soccer Pro"-Experten ein verstecktes Team. Obendrein überraschte Sega mit einem neuen Chao-Minispiel für "Sonic Adventure" sowie dem 3D-Kerkerrollenspiel "Climax Landers" (MAN!AC 4/98) um den "Shining Force"-Helden Yogurt.

GAME-BOY-COLOR-AUTODIEBE: Neben einer N64-Variante kündigte der amerikanische Entwickler Rockstar Games eine Game-Boy-Color-Version der Schwerverbrecherballerei "Grand Theft Auto" an. "Grand Theft Auto war so ein großer Erfolg, daß jeder Spieler seine Version haben sollte", kommentiert Rockstar-Präsident Sam Houser.

Playstation macht mobil

Während Dreamcast-Besitzer aus drei VMS-Varianten wählen, halten selbst hartnäckige Playstation-Importfans verzweifelt nach der Pocket Station Ausschau: Die Memory Card (15 Blocks) mit Bildschirm, Pad und Minicomputer erschien in Japan bereits im Januar, doch nach der ersten Lieferung (ca. 40 Mark, bereits ausverkauft) warten selbst japanische Handheld-Fanatiker verzweifelt auf Nachschub.
Mit ihrem 32-Bit-Risc-Prozessor und dem Hauptspeicher von zwei KByte (der erste Homecomputer ZX-81 verfügte nur über ein KByte RAM) ist die Pocket Station für Tamagotchi-ähnliche Monsterzucht und primitive Minispiele bestes gerüstet, die eingebaute Infrarot-Schnittstelle ermöglicht kabellosen Datenaustausch mit anderen Handhelds für Duelle zwischen Euren Schützlingen ("Street Fighter Zero 3") oder Spielstandtausch ("Ridge Racer Type 4"). Uhr und Kalender erinnern Euch stets an die Zeit, den eingebauten Piepslautsprecher schaltet Ihr aus ökonomischen Gründen bald aus. Im Gegensatz zu Segas VMS benötigt die Pocket Station nur eine Lithium-Batterie (CR-2032), der Bildschirm schaltet sich nach einer Pause von rund einer Minute eigenständig aus: Bei einigen Spielen wie "Street Fighter Zero 3" wird diese Funktion jedoch deaktiviert, und Ihr verfolgt Eure Helden beim Spielen, Trainieren und Schlafen.

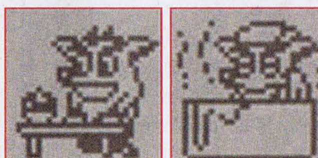




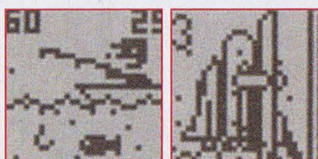
Mobile Viehzucht: Links seht Ihr "Monster Farm 2", rechts das geheimnisvolle "Theme Aquarium".

Das hochklappbare Pad ist etwas wackelig und droht bei übermäßiger Beanspruchung abzubrechen. Dafür sorgt das beiliegende Handgelenkband für luxuriösen Tragekomfort. Über mangelnde Software-Unterstützung können Pocket-Station-Besitzer nicht klagen, studiert hierfür unsere japanische Release-Liste. Die meisten Spiele werden jedoch nicht in den Westen gelangen, mit den Sony-eigenen Produkten wie der Spielesammlung "Pocket Muu Muu" mit über 100 Spielen für die Pocket Station seid Ihr jedoch beim (noch nicht datierten) Europa-Start gut beschäftigt. Auf der vergangenen Tokyo Game Show kündigte sich obendrein ein neuer Trend an: Hier durften sich Pocket-Station-Besitzer eine Tamagotchi-ähnliche Monsterzucht mit einem geheimen Ungeheuer für Atlus' angekündigtes Rollenspiel "Soul Hackers" downloaden – die perfekte Werbung! *oe*

SPIEL	RELEASE	HERSTELLER
Age of Burgers 2	Ende '99	Gaps
Been together everywhere	Sommer	Sony
Burger Burger 2	erschienen	Campus
Bus Bid	Sommer	Bandai
Capa	Sommer	Sony
Circuit Wolf 3	Sommer	M. T. O.
Crash Bandicoot 3	erschienen	Sony
Devil Summoner: Soul Hackers	Herbst	Atlus
Dokodemoissho	Sommer	Sony
Final Fantasy 8	erschienen	Square
Fire Pro Wrestling	erschienen	Human
Fish Hunter	Ende	Teichiku
Go! Pirates	Dezember	Artdink
God of Sun	Sommer	Progress
Grandia	Juli	Game Arts
Hallo Kitty - White Present	erschienen	Hudson
IQ Final (Kurushi 2)	erschienen	Sony
Karorinko	Sommer	Orashion
Kyoro Print Club	erschienen	Tomy
Legend of the Insect Battles	erschienen	Jaleco
Lunatic Dawn 3	erschienen	Artdink
Monster Complete World	erschienen	Idea Factory
Monster Farm 2	erschienen	Tecmo
Monster Race	erschienen	Koei
Mr. Prospector	erschienen	Rizmics
Pocket Dungon	erschienen	Sony
Pocket Muu Muu	erschienen	Sony
Project Dun Project Su	Sommer	Sony
Purumei Purumei	erschienen	Culture Publishers
Raguna Kyuru - Legend	Sommer	Sony
Ridge Racer Type 4	erschienen	Namco
Sea Bass 1-2-3	erschienen	Jaleco
Shop Owner	erschienen	Technosoft
Street Fighter Zero 3	erschienen	Capcom
Theme Aquarium	Sommer	EA Square
World Neverland 2	erschienen	Riverhillsoft



"Crash Bandicoot 3" überrascht mit zwei Minispielen sowie einem mobilen Photoalbum



"Pocket Muu Muu" ist eine Playstation-CD mit über 100 Minispielen für die Pocket Station

SYSTEM: Game Boy
HERSTELLER: GT Interactive
PREIS: 50 Mark

Oddworld Adventures

Lendenschurzträger Abe steht mal wieder mit einem Bein im Kochtopf: Wie im großen Vorbild marschiert Ihr bildschirmweise durch die Mudokon-Welt, drückt Schalter, lenkt Monster ab und irritiert Artgenossen mit vier Pfeifern und Piepern. Wegen Eures winzigen Helden kommt bei einigen Sprüngen Frust auf, besonders bei schlechten Lichtverhältnissen.

SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Midway
PREIS: 60 Mark

720°

Bei der Umsetzung des spaßigen Freestyle Skating-Automaten "720°" von 1986 hat sich Midway nicht mit Ruhm bekleckert: Euer Skater ist nur wenige Pixel klein, bestenfalls bei optimalen Lichtverhältnissen könnt Ihr ihn ausmachen. Ansonsten erwarten Euch waghalsige Sprünge, blitzschnelle Ausweichmanöver und spektakuläre Halfpipe-Stunts. Für Oldie-Fans interessant.

The Beat goes on!

Eines kann man der japanischen Automatenabteilung von Konami nicht unterstellen: Taktlosigkeit! Denn einer der größten Arcade-Erfolge des vergangenen Jahres setzt auf die Verbindung von Videospiel mit Rhythmen der verschiedensten Stilrichtungen – von Rap bis Techno. "Beatmania" heißt die DJ-Simulation, bei der Ihr synchron zum Takt des Songs die Knöpfe drückt und auf einem Plattenteller scratcht. Der Kult um den Automaten führte deshalb zu mehreren Remix- und Erweiterungsversionen – der letzte Streich heißt "Complete Mix" und legt über 30 Songs auf. Nachdem in Japan bereits Ende des Jahres eine Playstation-Umsetzung (wahlweise mit Plastik-Plattenteller) erschien, übernahm man das Konzept für mehrere Variationen des Themas und inszenierte unter dem Label "Bemani" eine ganze Spiele-Serie. So verfeinert Ihr bei "Pop'n'Music" mit insgesamt neun farbigen Tasten abgefahrene Disco-Songs – Versionen für Playstation und Dreamcast wurden vor kurzem veröffentlicht (siehe Seite 45). Bei "Dance Dance Revolution" (für die Playstation in Vorbereitung) geht der Beat sogar in die Beine: Hier schwirren Richtungspfeile über den Monitor, nach denen Ihr auf der Standfläche oder dem Sensor-Teppich abhottet. Bleibt Ihr länger im Takt, sammelt Ihr satte Combos ein und bringt den Sound zum Kochen – auch für die Zuseher ist die Mini-Disco ein Riesenspaß. Das Prinzip dieser anstrengenden Hüpf-Tortur beruht übrigens auf dem Playstation-Spiel "Bust a Groove" – bei diesem Tanzspiel von Enix bringt Ihr Polygon-Tänzer auf der Mattscheibe durch Pad-Befehle ins Schwitzen. Witzig: Im Zug der Beat-Hysterie erwarb Spielehersteller Atlus dafür die Spielhallen-Rechte (siehe Bild oben rechts).



Der "Hog Rapper" von Sega lärmt ohne Monitor: Orientiert Euch an der Groove-Leiste.

Konami indes geht einen Schritt weiter und läßt Euch mit "Guitar Freaks" zum E-Gitarren-Profi werden. Keine Angst: Auch hier drückt Ihr nur auf wenige Knöpfe, Selbstdarsteller üben hier schon mal die optimalen Bühnenposen für eine spätere Musiker-Karriere ein.

Daß auch andere Firmen auf den donnernden Rhythmus-Zug aufspringen, ist in japanischen Spielhallen allgegenwärtig: Schließlich läßt sich das eigentlich banale Konzept hinter dem neuen Genre beliebig variieren. Sega beweist mit zwei Automaten Mut zu ungewöhnlichen Modellen. Der "Hog Rapper" ist eine Art "Beat-Senso" und beurteilt Eure Takt-Fertigkeiten mit einem Groove-Meter. Abgefahren die "Flash Beats": Auch dieser Tischähnliche Automat kommt ohne Monitor aus und schickt farbige Lichtimpulse über Neonröhren. Ihr tappt zum richtigen Zeitpunkt auf die Knöpfe und schickt dadurch sogar Lichtwellen zu Eurem Gegenüber – ein futuristischer Spaß für Rhythmus-Profis, die keine sekundengenauen Knopfdruck-Vorschriften benötigen. Konventioneller gibt sich dagegen Jalecos "VJ" – eine beeindruckende Konstruktion mit drei Monitoren in Überkopfhöhe, bei der Ihr zusätzlich zur Akustik aus vorgefertigten Elementen eine Videoshow zusammenstellt.

Wieviele der exotischen Taktgeber nach Deutschland finden, ist unsicher: Erste "Beatmania"-Spieler grooven schon in heimischen Spielhallen, doch ob der Rest der konservativen Spielerschaft sich durch Musik aus der Reserve locken läßt, ist fragwürdig. Zumindest auf Konsole gilt: "The Beat goes on..." *cb*







"Dance Dance Revolution" setzt Kondition voraus. Nur wer Rhythmus im Blut hat, bleibt im Takt!



Extravagantes Design, komplexes Spiel: Bei Segas "Flash Beats" koordiniert Ihr den Takt mit Neon-Lichtsymbolen.

Arcade News:

DAUERFEUER: "L.A. Machineguns" durchschlagen jede Panzerung! Auf Basis der alternden "Model 2 Step 3"-Hardware schickt Euch die Sega-Polizei per fliegendem Einsatzwagen in die härteste Schlacht der Arcade-Geschichte. Zusätzlich zum Rückschlag-Wummern Eures mit endloser Munition bestückten Maschinengewehrs, steht Ihr auf einer vibrierenden Metallfläche, die Euch jede Explosion in Mark und Bein hämmert. Die Action gönnt Euch keinen ruhigen Sekundenbruchteil: Spektakulär wirbelt die Kamera herum, Ihr jagt den Cyber-Terroristen ganze Magazine an Schrapnell-Geschossen in die Stahlkörper. Selbst das Szenario fällt in Scherben: Die noble Skyline wird mit Granateinschlägen übersät, parkende Autos donnern durch Sprengkörper-Wirkung frontal in den nächsten Häuserblock!

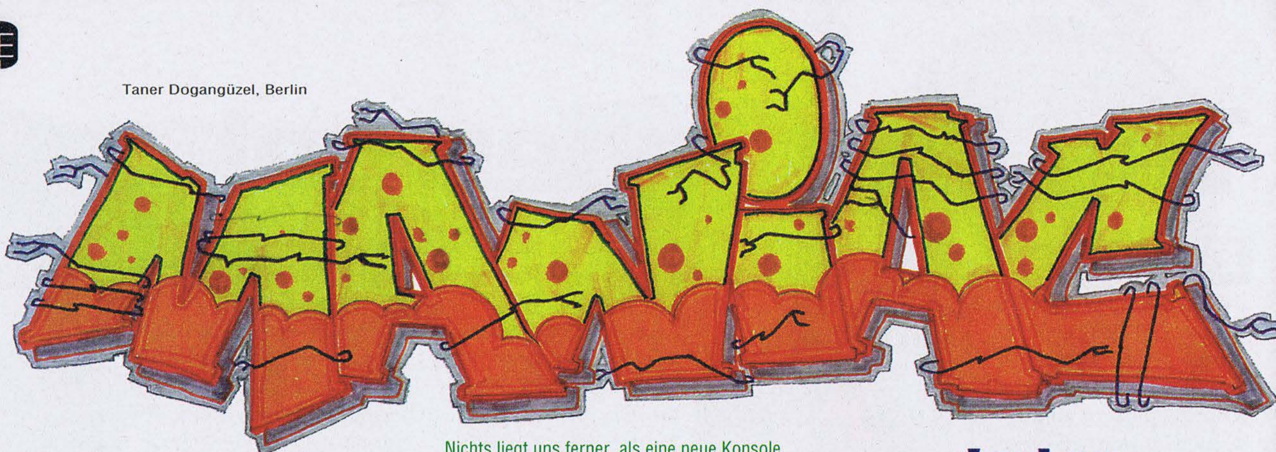


GLEICHGEWICHTS-SIMULATOR: Den Preis für die unkonventionellste Automatenidee gewinnt in diesem Monat Namco. Wagt Ihr einen "Balance Try", müßt Ihr Euch gegen allerlei mechanische Widrigkeiten möglichst lange auf einer Waage halten, ohne umzukippen. Die Spielregel ist simpel: Ausdauer qualifiziert Euch für die Highscoreliste, grafische Spielereien hat das auf New-Age getrimmte Spiel nicht auf Lager. Nachteil: Schwindler benutzen die Sicherheits-Bügel und übernachten auf der Wippe...

ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

Taner Dogangüzel, Berlin



Go, go Game Boy

Als langjähriger Abonnent habe ich eine Anregung für die MAN!AC. Ich finde, daß der Game Boy durch die Veröffentlichung des Game Boy Color und der enormen Anzahl von Spiele-Neuerscheinungen wesentlich mehr Aufmerksamkeit in Ihrem Heft verdient. Nicht zuletzt, da 20% der Leser sich den Farb-Game-Boy zulegen möchten. Ich bitte Sie daher, die Tests der GB-Spiele deutlich auszuweiten.

matthias.schmidt@asamnet.de

Ihre Forderung ist nicht ganz unbegründet. Tatsächlich kommen zur Zeit sehr viele Spiele für den Game Boy Color auf den Markt – meist jedoch keine "echten" Neuerscheinungen, sondern dezent aufgepeppte Game-Boy-Oldies. Was meinen die anderen Leser dazu? Sollen wir mehr als eine Seite pro Monat den Handhelds, insbesondere dem Game Boy Color widmen?

Dreamcast-Träume

Sehr geehrtes MAN!AC-Team, ich finde, daß auch in Eurer Zeitschrift zu sehr über den Dreamcast hergezogen wird (u.a. MAN!AC 4/99 im Editorial). Ihr sagt darin, daß der Dreamcast zu teuer und mit einer wahrscheinlich zu schlechten Softwareunterstützung nach Deutschland kommt. Fakt ist aber, daß Sega noch gar keinen Preis festgelegt hat! Außerdem haben sich viele Spielehersteller mit bekannten Spielen angekündigt – z.B. "Ridge Racer Plus", "RE – Code Veronica", "Outcast", "Racing Simulation 2" und viele mehr. Ich denke, daß man einen Dreamcast nicht zu einem Preis einer Playstation oder eines N64 verkaufen kann. Spiele wie "Sonic Adventure" und "Sega Rally 2" haben schon gezeigt, daß der Dreamcast sehr gut ist – und das sind erst die Spiele der ersten Generation. Falls alle Zeitschriften in Deutschland so weiter machen, ist es kein Wunder, wenn der Dreamcast sich nicht verkauft. Doch dann frage ich mich, ob die Redakteure überhaupt eine Konsole der nächsten Generation haben wollen – beziehungsweise nur dann, wenn Sony oder Playstation draufsteht.

Heiko, 101.171487@germanynet.de

Nichts liegt uns ferner, als eine neue Konsole "kaputtzuschreiben" – gerade ein Multiformat-Magazin wie die MAN!AC freut es doch, wenn wieder etwas Leben jenseits von Playstation und N64 aufkeimt. Daß wir den Dreamcast fördern, sieht man auch an den vielen Seiten, die wir Ausgabe für Ausgabe mit Dreamcast-Themen füllen; seien es Berichte über die Hardware, Previews, Import-Tests oder Knowhow-Artikel (siehe Seite 86). Allerdings dürfen wir auf unserem kritischen Auge nicht blind sein und Segas Probleme totschweigen. Wir nennen grundsätzlich Vor- und Nachteile eines Systems bzw. geben unsere Meinung wieder. So auch geschehen bei der Vorstellung der Next Generation Playstation in der letzten MAN!AC: Bei aller Euphorie über die technischen Leistungsdaten haben wir unter "Aktenzeichen PS" mögliche Probleme der Konsole analysiert.

2D vs 3D

Warum ich 2D-Gameplay besser finde? Wenn die Pfade vorgegeben sind, dann hat der Leveldesigner eine bessere Vorstellung davon, wann der Spieler wo sein wird, von welcher Seite er kommt usw. – und kann deswegen die Stellen, die Abwechslung bringen, besser verteilen oder den Dramaturgieaufbau besser koordinieren. Dabei beziehe ich mich nur auf Genres wie Ballerspiele und Jump'n'Runs. Ein lineares Adventure ist wohl nichts, wie man an "Full Throttle" sieht *(ein PC-Spiel von LucasArts, Anm. d. Red.)*, da Adventures anders konzipiert werden müssen.
Das Gameplay eines Jump'n'Runs soll nicht unbedingt streng zweidimensional sein; es reicht auch, wenn es Pfade gibt, die sich teilen können wie in "Crash". Die Designvorteile, die sich davon ergeben, existieren dann genauso.
2D-Grafiken machen das Spiel nicht besser, aber ich ziehe sie den 3D-Optiken von Playstation, Saturn und N64 vor. Obwohl man das 2D-Gameplay nicht richtig reifen ließ und mit dem Saturn und der Playstation zum ersten Mal auch schlechtere Programmierer aufwendige 2D Spiele hätten machen könnten, haben sie alles ignoriert und sind einen Schritt zurück gegangen, was Gameplay (und teilweise Technik) angeht.

A. Paschalis

Jedem das seine: Unserer Meinung nach sollte es auch künftig gute 2D- und 3D-Spiele geben – egal, ob Jump'n'Runs oder Beat'em-Ups. Altmodische Bitmap-Optik kann genauso schön sein wie Polygon-Power.

Index-Indizien

Euer wichtiger und informativer Artikel über indizierte Titel (MAN!AC 4/99) hat mich abermals zum intensiven Nachdenken über dieses umstrittene Thema gebracht.
Ich habe vor, eines Tages als Fotodesigner in der Videospielbranche tätig zu sein, daher mein Interesse an der Frage: BPjS – sinnvoll oder nicht sinnvoll. Um das Ergebnis eines sehr langen Gedankenloops vorwegzunehmen: Nicht sinnvoll! Warum? Ich will einige stichhaltige und objektive Gründe auflisten: Die Gründe der BPjS finde ich berechtigt und akzeptabel, nur darf man eines nicht vergessen: Daß nämlich neben Videospielen das Medium "Fernsehen" existiert! Die Glotze ist das Monopol, und es ist einfach lächerlich zu behaupten: "Da bestimmt man ja nicht den Handlungsablauf!" Sex-Commercials, brutalste Filme und geschmacklose Nachrichten – für jeden zugänglich! Dagegen sehen Videospiele recht blaß aus. Vor allen Dingen, was heißt "realistische Darstellung"? Ich bin noch nie von Zombies oder Aliens im U-Bahnschacht angegriffen worden. Aber Spiele sind Fiktion, während im TV-Programm ständig Realität dominiert.
Es ist klar, daß sich Gewalt hervorragend verkauft, aber das ist der Spiegel unserer Zeit – vielleicht gerade durch das Medium Glotze? Fakt ist, daß man hierzulan-

UPDATES & ERRATA



UPDATE: Auf der Tokyo Toy Show wurde bekanntgegeben, daß Segas Dreamcast-Highlight "Shen Mue" in Japan in zwei Teilen erscheint. Terminschwierigkeiten dürften wohl der Grund für diese Entscheidung sein. So wird "Episode 1" im Frühsommer als preiswerter Budget-Titel veröffentlicht (wir tippen auf relativ geringen Spielumfang), während der Nachfolger erst im Herbst auf den Markt kommt – dann aber als Vollpreisspiel.
UPDATE: Sonys Spionage-Thriller "Syphon Filter" wird definitiv nicht nach Deutschland kommen. Obwohl eine USK-Freigabe ab 16 Jahren vorliegt, verzichtet Sony aus moralischen Gründen auf eine deutsche Fassung.

de bevormundet wird, daß der Staat entscheidet, was gut und schlecht für uns ist. (...) Es ist interessant zu beobachten, wie unser Gesetz beliebig veränderbar ist. Beispiel "Pressefreiheit" zu diesem Thema! Indizierung müßte aus elterlicher Hand geschehen. Wenn Eltern, wie in den meisten Fällen, zu asozial sind, eine angemessene Erziehung zu gewährleisten, dann sind die Kinder natürlich die Leidtragenden und müssen sich eigene Werte und Normen schaffen.
Ist klar, daß schlaue Beamten-Pädagogen gerne kluge Entscheidungen treffen möchten, obwohl sie sich nicht für eine Sekunde in die Welt der Kinder versetzt haben und somit den totalen "Tilt" im Kopf haben.
Wenn man genau hinschaut, sind die guten alten Märchen auch voller Brutalität: Struwelpeter: "Miau, mio, jetzt brennt sie lichterloh!", Alice im Wunderland: "Schlag' ihr den Kopf ab!" oder Schneeweißchen und Rosenrot, wo ein kleiner Finger als Schlüssel benutzt wird. Dies ist mit heutiger Gewalt vergleichbar, denn die Zeiten haben sich geändert. Auch die Identifizierung innerhalb der Szene ist im Wandel: Aus Knuddelhelden, wie z.B. Sonic sind Killer wie Lara Croft geworden. Hardwarebedingt? Selbstverständlich kann man nicht behaupten, daß z.B. "Mortal Kombat" irgendeinen erzieherischen Wert hat, wie das bei Märchen der Fall ist. Gerade die Fortsetzungen dieses Titels zeigen aber, daß die Industrie zu allem bereit ist, um an Kohle zu kommen. Übertriebene Gewalt ist in jeder Hinsicht sinnlos, deshalb finde ich es besser, daß Spiele wie "Thrill Kill" einfach wegbleiben. Gewalt in ein Handlungsmuster eingebunden ist durchaus okay. Bei z.B. "Resident Evil" ist die Gewalt notwendig, um den Spannungsgrad zu erhalten. Daß man dem Zombie zudem auf den Kopf treten muß, könnte übertrieben sein, zeigt aber auch, in welch' hilfloser Situation sich die Hauptcharaktere befinden.
Abschließend die Frage: Warum kommt die restliche Welt mit diesem Thema klar, und Deutschland nicht? Sind wir denn so schlimm, oder ist es der Vergangenheitskomplex, die Rechtfertigung, daß wir clean sind? Jan Fischer

Danke für Deine ausführlichen Anmerkungen – aus Platzgründen mußten wir einige Kommentare leider kürzen. An dieser Stelle auch ein herzliches "Thanks" an alle anderen Schreiberlinge zum Index-Thema. In Deutschland kommen wir nun mal nicht um die BPjS herum – da ist es eher wahrscheinlich, daß andere Länder uns nacheifern, als daß wir diese Art des Jugendschutzes aufgeben.
In zwei Punkten stimmen wir mit Jan hundertprozentig überein: Der beste Jugendschutz ist ein funktionierendes Elternhaus, und übermäßig brutale Spiele braucht wirklich niemand.

Spielideen

Ich habe mich entschlossen, Euch zu schreiben, da ich in den letzten Jahren folgendes Phänomen festgestellt habe. Seit Beginn der 32-Bit-Ära scheint es einen starken negativen Einfluß auf die Videospielindustrie zu geben. Mir kommt es vor, als wenn heute eher kaufmännische Überlegungen, die auf Umfragen basieren, zum Tragen kommen. Sonst könnte ich mir diese Schwemme von nachgemachten Hitspielen nicht erklären. Wenn ein Titel hoch im Kurs steht, werden wir nicht nur von zu früh erscheinenden Nachfolgern überrollt (EA Sports ist wohl das extremste Beispiel), sondern viele andere Firmen wollen auf dieser Welle mitschwimmen. Das Problem liegt darin, daß wir bald von einem Trend in den nächsten rutschen. Man kann nicht nur Rennspiele oder Beat'em-Ups herstellen, sondern muß auch Rollenspiele, Action-Adventures oder Strategiespiele anbieten. Jede Art von Konzentration auf ein Genre halte ich für falsch – auch wenn nur noch 3D-Spiele hergestellt würden. Klassiker sind meist in 2D und machen immer noch Spaß ("H.E.R.O.", "Pitfall"). Generell habe ich nichts gegen Serien, aber im Moment hat man das Gefühl, daß die Nachfolger immer schneller erscheinen, wobei die Anzahl neuer Spielideen sinkt. "Metal Gear Solid" wird mit Sicherheit Auslöser einer Menge Agentenspiele sein. Aber was ist mit Titeln wie "Wonderboy", "Phantasy Star" oder "Mystic Defender". Wird es bald keine 2D-Spiele mehr geben, und Perlen wie "Metal Slug" kann man nur noch im Museum betrachten? Christian Möller


Tobias Dunz. www.funkypixels.de

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Christian Blendl (cb)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Jörg Tittel (jt), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Metropolis" © Reflections/Sega
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse 5,50 DM/Heft)

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

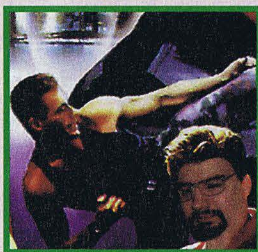


Diverse Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Dreamcast-Testmuster vom Spielegroßhandel DYNATEX. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040

Inserenten

SECONDHAND



Während draußen die ersten Sonnenstrahlen locken, wühle ich mich fleißig durch die wieder zunehmende Kleinanzeigen-Flut. Der Deutschlandstart des Dreamcast wirft seine Schatten voraus. Interessenten am Saturn können inzwischen das eine oder andere Schnäppchen machen. Vergeßt bitte nie die Adresse auf dem Coupon: Fehlt dort eine Angabe, kann ich nichts mehr retten, da die Umschläge nach Öffnung weggeworfen werden. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche **Forsaken** (Nintendo64, PAL) gegen Prügelspiel (Nintendo64, PAL), Modul sollte möglichst gut erhalten sein.
Tel. 05693/7347
(Matthias, ab 19 Uhr)

Suche für **Super Nintendo** das Spiel Super Game of Life, für Game Boy Monopoly und Mahjongg (Shanghai), Spiele aller Art für Playstation oder Nintendo64.
Tel. 05362/66049

Suche **Super Nintendo (us)** mit diversen Spielen, Preise VS! Angebote bitte unter
Tel. 0561/4913891 (Bastian)

Suche für **Super Nintendo** Super Metroid und Super Bomberman mit 4-Spiele-Adapter und 2 Joypads.
Tel. 06733/1692 (Alex)

Suche für Nintendo64 günstig englische PAL-Version von **Turok1**.
Tel. 07961/560448 od. 560484

Suche dringend **Breath of Fire** (Super Nintendo) und Final Fantasy3 (Super Nintendo), zahle gut. Tausche auch gegen Playstation-Importe (z.B. Xenogears us).
Tel. 0043/463/21158 (Jürgen)

SEGA

Suche unbedingt **Shining Force1** (Mega Drive), zahle sehr gut!
Tel. 06163/912152 (ab 19 Uhr)

Sega Mega Drive, 32X, Mega-CD, Multimega, Nomad, Saturn, Geräte und Spiele (auch Importtitel) gesucht, z.B.: Chaotix, Landstalker, Dark Saviour, Snatcher, Sonic Jam, Tiny Toons. Alles mal anbieten, zahle gut!
Tel. 0172/2350055 (ab 17 Uhr)

Suche Spiele für **Mega Drive**: Landstalker (PAL) und Wonderboy5 (PAL oder us).
Tel. 04137/587

Suche **Game Gear**, zahle für Konsole 25 DM, für Spiel 10 DM, Porto zahlt Ihr. Verkaufe außerdem Nintendo64- und Super-Nintendo-Spiele.
Tel. 07195/62633

Suche **Sega Nomad** mit diversen Spielen. Suche Comix Zone (us), Sonic & Knucklers (us) und Landstalker (us).
Johannes Ohlenschläger, Canisiusgasse 15, A-1090 Wien

Alle Spiele für Saturn und Dreamcast günstig gesucht. Gute Konditionen, alles anbieten.
Tel. 0177/5461913 (10-17 Uhr)

Suche für Sega Saturn: **Sonic Jam** (PAL), nur Originalversion, biete bis 50 DM.
Tel. 08233/92303 (abends)

PLAYSTATION

Tausche aktuelle **Playstation-Spiele**! Nintendo64: Tausche 1080° Snowboarding (us) gegen ein Playstation-Spiel oder 60 DM. Verkaufe auch Nintendo64-Spiele und Zubehör für 400 DM oder tausche gegen Dreamcast.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche für Playstation **CART World Series (us)**.
Tel. 033766/42035

Suche **Playstation-Spiele**, nur PAL-Versionen. Sehr gerne auch komplette Sammlungen, zahle mehr als jeder Händler.
Tel. 089/16783664 (Sven)

Tausche **Nintendo64 mit 7 Spielen** (Zelda, Turok2 englische PAL-Version, NHL99, F-Zero X, F1 World Grand Prix, Mario Kart, Mario64), 2 orig. Controller, 1 Memory Card, LX4 Rumble Pak gegen eine Playstation mit Spielen.
Tel. 07552/5683

Suche für die Playstation **X-Com1**.
Tel. 0203/466705

Suche für Sony Playstation **Theme Park (dt)** für 60 DM bzw. Angebote an: Tel. 0335/5003125 (ab 16 Uhr)

EXOTEN

Neo Geo-Module, auch ganze Sammlungen! Suche vor allem Metal Slug1+2, Nam 1975, Samurai Shodown2-4. Suche auch Neo Geo CD, Mega Drive, Master System, Game Gear, Game Boy, NES-Sammlungen.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Suche für **Neo Geo Modul**: Mr. Do, Turf Master, Super Tag Battle, Shogi, P. Bobble, Puzzle de Pon, Fight Fever, KOF97 (us), Shock Tr., Mag. Drop1+3. Mega Drive: Yuyu Hak., Snow Bros. Verkaufe/tausche auch andere Systeme.
Tel. 0221/699101
(Markus, ab 16 Uhr)

Suche **PC-Engine GT oder LT**, zahle gut. Für Master System: Casino Games und Ballerspiel. Für Super Nintendo: Stealth (jp), Mega Drive. Snow Bros.
Tel. 0172/9078808

Suche **Link-Kabel für Mega Drive**, Thunderforce3+4, Kujaki Oh, suche auch Spiele für 32X, Sega-CD, Master System, Jaguar und Saturn (suche auch PC-Engine).
Tel. 021576569, Fax. 02157/6606

3 **Neo Geo-Konsolen** + Board + Mem.Card, evtl. mit Modulen (RGB). Suche 2 Neo Geo CD-Konsolen (RGB). PC-Engine + CD (RGB) + Zub. + Spiele, alles anbieten! Verkaufe ca. 35 Neo Geo-Module, z.B. Sam.Shodown1-4, KOF94-97 und Raritäten, auch Tausch mögl.
Tel. 08431/41991 od. 2564

OLDIES

Suche unbedingt **Maniac Mansion** und Zak McKracken für den C64 auf Floppy Disk.
Michael Ellenot jr., Huntenhorster Weg 15, 23564 Lübeck,
Tel. 0451/604569

LucasArts (damals Lucasfilm Games) revolutionierte 1986 mit dem abgedrehten „Maniac Mansion" das Adventure-Genre: Spieler konnten nun auf lästige Tastatur-Eingaben verzichten, die Helden wurden direkt in der grafisch herausragenden Umgebung herumdirigiert. Befehle setzten sich aus anklickbaren Wörtern zusammen. Da dieser Ansatz ideal auf Konsolen anwendbar war, erschien „Maniac Mansion" später auch für das NES (Bild).



Suche **Game-Boy-Exoten** (wie Gatrap, Race Drivin, Best of the Best usw.), wichtig: auch Importe! Schickt Eure Listen an:
Hansi Müller, Marktstr. 31, 46045 Oberhausen, Tel. 0172/6552515

SONSTIGES

Suche **Jan Tenner- und Masters of the Universe**-Hörspielkassetten.
Tel. 09427/364 (Bernhard)

Dringend! **Oddworld/Abe-Postkarten**! Zahle gut! Außerdem King's Field2 (us).
Friedhold Reiter, Jahnstr. 25, 95030 Hof, Tel. 09281/610886

Verkaufe/tausche Final Fantasy1, 2 Game Boys, Phantasy Star4 (jp), MAN!AC ab 11/93, Video Games ab 1/91, Total ab 6/93, Sonderausg. ab 91. Suche: Albert Odyssey (Saturn), Phantasy Star3, Secret of Mana3 (SNES), Shining Force2+3, Langrisser (jp), Abe's Exoddus.
Tel. 07041/864044 (ab 16 Uhr)

Suche dringend guterhaltene **Gamefront-Ausgaben** Nr. 5, 8 (vom Aug.), 10-12, 14, 15, 19, zahle gut!
Tel. 03691/610962
(Basti, 20-22 Uhr)

Kaufe und tausche Dreamcast, Nintendo64, Neo Geo-Spiele. Löse meine Laserdisc-Sammlung auf, Suche Pioneer DVD-Player + DVDs. Kaufe Spielesammlungen. Verkaufe Game Gear + Spiele + Adapter.
Tel. 0621/28987 (ab 20 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Super Nintendo (us), 2 Pads, RGB-Kabel, Spannungswandler, Robotrek RPG von Enix ohne Hülle (us-Version), alles 100% OK, sieht aus wie neu, für zusammen 180 DM.
Tel. 06031/680707

Je 25 DM: Mario64, Wave Race (ohne Verpackung), je 30 DM: Shadows of the Empire, Weaponlord (SNES); Lylat Wars + Rumble 45 DM. Zelda, Unirally, Starwing, Bubsy, World League Basketball, Donkey Kong Country (alle SNES) je 20 DM.
Tel. 039267/9180

Verkaufe **Super-Nintendo-Konsole** + 2 Pads + Super Game Boy + Super Mario World und Mario Kart, ca 1 Jahr, sehr guter Zust. für 200 DM.
Florian Gaus, Ehälte 1, 88693 Deggenhausertal

Für **Nintendo64**: Top Gear Rally, Extreme-G, Bomberman64, nur komplett für 100 DM. Für Playstation: V-Rally, Wild9, Rapid Reload, Poed, Raystorm, Moto Racer (alles PAL) und Return Fire (us) nur komplett für 150 DM.
Tel. 0511/624773

Verkaufe **4 Nintendo64-Spiele**: Mario64 + Dark Rift für je 40 DM, Turok2 (dt) + Top Gear Rally für je 50 DM.
Tel. 05126/314818

Wahnsinn, jetzt ist es da. **Tips & Tricks-Buch** Teil2 für Super Nintendo. Paßwörter, Levelcodes, Action Replay-Codes; Cheats von 350 Spielen auf 550 Seiten für 50 DM. Habe auch Spiele für Playstation und Sega Mega-CD zu verkaufen.
Tel. 0821/437995 (Ralf)

Der Wahnsinn. Tips & Tricks, Cheats, Action Replay-Codes, Paßwörter etc. auf über 300 Seiten für nur 35 DM für Super Nintendo, Mega Drive und Playstation erhältlich. Habe auch Spiele zu verkaufen.
Tel. 0821/437995 (Ralf)

SEGA

Verkaufe **Saturn** + Adapter + 2 Pads + 1 Stick + 1 Lenkrad + 2*5M-Verlängerungskabel + 1 Gun + 17 Spiele jp/us/PAL, Z.B. Deap Fear, Gun-Shooter, Sega Rally. VB 950 DM. Löse außerdem Videosammlung auf, alle Genres.
Tel. 02861/61071

Command & Conquer, Victory Goal, Shellshock, Battle Arena Toshinden Remix, Virtua Fighter je 25 DM oder zusammen 100 DM. Für Playstation Libero Grande, Independence Day, V-Rally VB oder Tausch.
Tel. 04777/932097

Mega Drive2 + 3 Spiele, 2 Controller für 100 DM.
Tel. 03632/602561

Tausche **Saturn mit 30 Spielen** gegen Neo Geo Modulgerät mit 10 Spielen. Suche für Neo Geo Mister Do! + Wind Jammers, suche für Saturn Panzer Draagon RPG. Verkaufe für Mega Drive Devil Crash 100 DM.
Manfred Jochum, Buchenweg 10, 66557 Hüttigweiler

Verkaufe **22 Mega Drive-Spiele**, jedes Spiel nur 18 DM, Verkauf auch einzeln, alle Spiele 100% OK. Christian Didie, Steinstraße 36, 66892 Vogelbach

Verkaufe **Saturn mit 38 Top-Spielen**, u.a. Sega Rally, Resident Evil, Panzer Dragoon1+2, F1, Warcraft2, Alien Trilogy. Mit 4 Pads, 2 Guns + 2 Sega-Shooter, Antennenkabel + Demo-CD. VHB 850 DM.
Tel. 0177/3131201 (14-16 Uhr)

Sega Saturn, Wolfsoft Schalter-Umbau dt/jp, 2 Pads, Game Buster, 22 Importspiele & Photo-CD, alles 100% OK für 480 DM.
Tel. 06031/680707 (ab 19 Uhr)

Saturn jp: Sengoku Ace2, Sonic Wings Sp., Shiehryu, Strikers45, Hyper Duell, Blast Wind, Langrisser1-5 + ca. 40 andere je 100-140 DM. Multi-Mega 450 DM, Shining Force2 + CD (PAL) 150 DM, Robo Al 80 DM.
Tel. 04506/694 (Lars)

Verkaufe meine **Dreamcast-Spiele**, Sega Rally2 für 80 DM, Sonic Adventure 100 DM, Power Stone 100 DM, Aero Dancing 80 DM. Matthias Schmitt, Lettigkautweg 41, 60599 Franfurt,
Tel. 069/6031352

Ich verkaufe **Mega Drive-Konsole inkl. 20 Spiele** wie z.B. Road Rash2, NBA Jam TE, Toy Story, Stargate und Rock'n Roll Racing für 500 DM (nur zusammen).
Michel Kinka, Raaffpark, 4731 Eynatten, Tel. 003287/850031

PLAYSTATION

Verkaufe **Playstation** + 2 Pads + Metal Gear Solid (us) + Tomb Raider3 für 300 DM oder tausche gegen Nintendo64 + 2 Spiele (Turok2 + Rogue Squadron). Suche, tausche, verkaufe neue und alte Playstation-Spiele aller Art, auch Konsolen, suche Neo Geo CD.
Tel. 0172/6873184

Terra Diver (jp) 85 DM, Mega Man8 (us) 65 DM, Marvel Super Heroes (us) 85 DM, Einhänder (jp) 85 DM, Castlevania (us) 85 DM, Elemental Gearbolt (us) 95 DM, Final Fantasy7 (jp) 85 DM, Namco Museum 2 (jp) 85 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Final Fantasy7 + Lösung (PAL) 55 DM, Prügelspiel (us) 60 DM, Cool Boarders3 (us) 60 DM, Parasite Eve (us) 80 DM, Xenogears + Lösung (us) 90 DM, Brave Fencer Mushashi (us) 85 DM, alles 400 DM, alles Original.
Tel. 07354/934308 (Markus)

Verkaufe **Multinorm-Playstation** mit 6 Spielen (Xenogears + Racing Lagoon Demo) + 1MB Memory Card für 500 DM VB.
Tel. 036459/41446
(Roman, ab 18 Uhr)

Nuclear Strike 60 DM, Transport Tycoon 60 DM, Vandal Hearts 50 DM, Tekken2 40 DM, Test Drive4 70 DM, Worms 40 DM.
Tel. 07502/3424 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Verkaufe **17 Top-Playstation-Spiele** (Command & Conquer2: Gegenschlag, WWF Warzone, Nightmare Creatures, NBA Live98, NHL98, Alien Trilogy etc.), komplett für 899 DM.
Tel. 02841/47038
(Sven, Mo-Fr 14-18 Uhr)

Tekken3, Tomb Raider3, Abe's Exoddus, Alundra je 50 DM, Tomb Raider2, Abe's Oddysee je 30 DM, Andretti Racing, Broken Helix je 20 DM, alles für 240 DM, Verpackung und Anleitung 1A.
Tel. 039425/6290 (ab 19 Uhr)

USA-Titel je 60 DM: Alundra, Breath of Fire3, Wild Arms, Persona, Suikoden + Kartia. Verkaufe Dreamcast + Sonic Adventure, Preis VHB. Verkaufe Saturn-Games aus Japan, z:B. Pretty Fighter X etc.
Tel. 0441/9736010 (sprecht auf AB)

PSX-Schummelmodul mit Bootfunktion für Importe nur 50 DM, Sony Memory Card 20 DM, Ridge Racer 4 Special Edition mit Pad/T-Shirt, Akuji, Breath of Fire3, Dual Shock Pad, alles VHS.
Tel. 07664/3352 od. 0172/7427180 (ab 18 Uhr)

Playstation mit 2 Joypads, Demo-CD und Spiel, komplett für 250 DM.
Tel. 07306/921021

Verkaufe Final Fantasy Tactics, Saga Frontier, Blaze & Blade, Granstream Saga, alles günstig abzugeben.
Tel. 0821/555725
(Markus Huber, ab 15 Uhr)

Verkaufe **defekte Playstation** mit 2 Controllern, 1 Spiel und RGB-Kabel.
Tel. 05453/80042 (Jens)

Verkaufe: NHL Breakaway98 55 DM, Tekken3 60 DM, Spyro the Dragon 55 DM, Little Big Adventure 45 DM, Int Superstar Soccer Pro 30 DM, Rosco McQueen 50 DM. Verkaufe auch Laserpointer mit 2 Aufsetzern und über 600 Meter Reichweite 50 DM oder Tausch gegen ein Spiel.
Tel./Fax. 07231/467850

Je 20 DM: Destruction Derby2, Tekken2, Vandal Hearts, Suikoden (+ Lösung), Int. Superstar Soccer Pro, Tomb Raider, Pandemonium, Battle Arena Toshinden. Cyclone Joypad, Gamepad8 je 10 DM. Super Nintendo: Turtles in Time, Battletech 15 DM.
Tel. 039267/9180 (ab 18 Uhr)

Playstation mit 2 Controllern, 1 Dual Shock, Multitap, 360-Block-Memory Card, RGB-Kabel und 38 Spiele, nur alles zusammen 1200 DM. Tel. 06151/311398 (ab 18 Uhr)

Ihr wollt es, wir haben es. Teil1 für Playstation mit über Tausend Codes, Paßwörter und Cheats von über 300 Spielen auf 360 Seiten für nur 50 DM, auch für Super Nintendo erhältlich. Tel. 0821/437995 (Ralf)

Mit „Arkanoid" von Taito erlebte das lange Zeit wenig beachtete „Breakout"-Spielprinzip 1986 ein gelungenes Comeback: Neben kräftig aufpolierter Grafik sorgten zahlreiche Extras und knifflige Steinkonstruktionen für Abwechslung im einfachen Spielablauf. Neben der Fortsetzung „Revenge of Doh" (1987) erschien zehn Jahre später das etwas lieblose Remake „Arkanoid Returns", das in Japan auch für die Playstation erhältlich ist.

Verkaufe **Playstation-Spiele** FIFA97, NBA Live98, Formel1, Formel1 '97 und noch mehr.
Tel. 06226/8024 (Christian)

EXOTEN

3DO + 13 Spiele + 2 Pads 200 DM. Atari Jaguar + 5 Spiele + 1 Pad 150 DM. Game Boy + 7 Spiele 150 DM, 7 Super Nintendo-Spiele 100 DM.
Tel. 0173/3516823

Verkaufe PC-Engine, PC-FX, Neo Geo, Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, Dreamcast (PC-FX: Lang., Tenchi usw., SNES: Final Fantasy4-6, PC-Engine: Gunhed1-4 usw.). Verkaufe/suche Anime-LDs, Modelkits, Soundtracks.
0221/699101 (Markus, ab 16 Uhr), 0171/8758577 (Sascha, ab 17 Uhr)

PC-Engine: Ginga Fukei Densetsu Sapphire (Rarität + guter Zustand) 850 DM + weitere Spiele, Turbo Duo us umgebaut. Bitte nur ernsthafte Anfragen.
Tel. 04101/74324
(Christian, 19-21:30 Uhr),
Fax. 04101/72388

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive/32X/CD, Master System, Saturn, Super Nintendo, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, PC-Engine, Amiga CD32, viele us/jp-Importe, z.B. Sega Nomad 225 DM, Nintendo64 jp 265 DM inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **PC-Engine**: Darius Plus 95 DM, Legendary Axe 65 DM, Mr. Heli 65 DM, Street Fighter2 95 DM, Wonderboy 55 DM, Space Invaders 65 DM, Fatal Fury 2 Arcade-CD 95 DM, Galaga88 95 DM etc. alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

PC-Engine mit CD-ROM im Koffer, System3.0, RGB, 1 Joypad VB 750 DM. CDX-Adapter für Mega-CD Ver. 1.6 oder 1.4 je 35 DM, 3DO, 2 Pads + 7 Spiele 140 DM, Negcon (Playstation) 35 DM, Game Gear + Aleste (jp) 140 DM.
Tel. 089/57969370 (Chris, evtl. AB)

OLDIES

Verkaufe 2 Spieleautomaten gegen Höchstgebot (**Arkanoid**, 1945) 100% OK. Castlevania für Mega Drive 80 DM VB.
Tel. 0441/9572598
(Sebastian, ab 20:15 Uhr)

SONSTIGES

Verkaufe viele **PSX- u. N64-Spiele**.
Tel. 0177/8795520

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Vectrex, Coleco, Intellivision.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Verkaufe Playstation-Magazine von 3/97 bis 3/99 + Demos, Stück 4 DM, und andere Spiele-Magazine, z:B. MAN!AC, Mega Fun von 1/97 bis 4/99, Stück 2 DM.
Tel. 039386/51274

Spiele-Magazine abzugeben (ab Mitte '97), Liste mit Rückporto und Stichwort Spiele anfordern bei: Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Achtung! Schickt mir Eure Memory Card mit 8 DM, ich mache dann einen Superspielstand Eurer Wahl drauf. Liste anfordern.
Florian Weßling, Oberhausener Str. 173, 45476 Mülheim

Ich verkaufe **Spiele für den PC** wie z.B. MiG, Comanche3, Microsoft 8.s.98, Tomb Raider und Commandos, jedes Spiel für 30 DM.
Tel. 06033/2060

Verkaufe/kaufe Spiele für Nintendo64, Playstation; Super Nintendo, Amiga usw.
Tel. 05304/2256 od. 1293,
Fax. 05304/930256

Verkaufe exklusiv eine der begehrten **Lara Croft Vollplastik-Statuen** in Lebensgröße (limitierte Edition), handgefertigtes Unikat, an Meistbietenden. Angebote an Tel./Fax. 01/4625782 (Schweiz!)

Verkaufe/tausche Final Fantasy1, 2 Game Boys, Phantasy Star4 (jp), MAN!AC ab 11/93, Video Games ab 1/91, Total ab 6/93, Sonderausg. ab 91. Suche: Albert Odyssey (Saturn), Phantasy Star3, Secret of Mana3 (SNES), Shining Force2+3, Langrisser (jp), Abe's Exoddus.
Tel. 07041/864044 (ab 16 Uhr)

MAN!AC-Ausgaben, erstes Heft 11/93 bis 5/96 lückenlos alle Ausgaben! Viel Lesestoff z.B. für Super Nintendo gegen Gebot:
Tel. 0171/8903315 (G. Zillner)
od. 0851/34286 (ab 19 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Sega betritt VGA-Boden

Wenn Dreamcast-Besitzer bislang über verwaschene Spieloptik und Farbnebel klagten, war daran nicht die Dreamcast-Hardware, sondern die miese Bildqualität der Cinch- und S-Video-Anschlüsse schuld. Nach dem traditionellen RGB-Kabel (das nicht mit allen Spielen kompatibel ist) verspricht nun die VGA-Box für ca. 180 Mark (u.a. bei Game Planet, Tel. 0271/8909883) nie dagewesene Bildbrillanz auf dem PC-Monitor.

Grundlagen: Der Abkürzung "VGA" steht für "Video Graphics Array" und bezeichnet einen Grafikstandard, der 1987 von dem Computergiganten IBM für die PS/2-PC-Systeme geschaffen wurde. Um diesen Modus zu nutzen, benötigt ein PC-Besitzer eine VGA-Grafikkarte sowie einen VGA-Monitor. Ältere Grafik-Modi (wie EGA und CGA) sind längst nicht mehr gebräuchlich. VGA-Karten erlauben eine Auflösung von 640x480 Pixel ("Picture Element", Bildpunkt), zur Kommunikation mit dem Monitor werden analoge Signale benutzt. Moderne PCs nützen den erweiterten Standard "Super VGA" und bieten Auflösungen von 1024x768 Pixel und mehr. Um diese Auflösungsmodi zu standardisieren, haben sich die Kartenhersteller in der VESA (Video Electronics Standards Organisation) zusammengeschlossen. Super-VGA-Monitore sind mit dem normalen VGA-Signal der VGA-Box grundsätzlich kompatibel, wegen der unzähligen Hersteller kann es jedoch in Einzelfällen Probleme geben: Achtet darauf, daß Euer Monitor (oder Fernseher mit VGA-Buchse) eine horizontale Wiederholungsrate von 31 kHz verkraftet (siehe Handbuch).

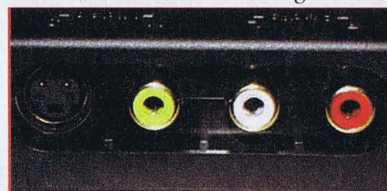
TIP

Wer ein RGB-Kabel für seinen Dreamcast sucht, wendet sich mit 70 Mark in der Tasche an Wolfsoft (Tel. 02622/83517) oder Elses Game Shop (Tel. 05141/907079). Die Spiele "Pen Pen" und "Pop'n' Music" sind mit diesem Zubehör leider nicht kompatibel.



Ideal für PC-Besitzer: Mit der VGA-Box koppelt Ihr Euren Dreamcast an den Computermonitor.

Die VGA-Box: Wie das beiliegende Cinchkabel stöpselt Ihr die VGA-Box (rechts) in den Multi-AV-Ausgang Eures Dreamcast. Die VGA-Box besitzt neben dem VGA- und Klinken-Stecker (u.a. für Kopfhörer und PC-Boxen) Ausgänge für AV (Cinch) und S-Video (Hosiden). Per Schiebeschalter wechselt Ihr zwischen den Anschlüssen, ein kleines Power-Lämpchen weist Euch auf die Funktionstüchtigkeit des Adapters hin. Wer auf völlig neu berechnete Grafiken (wie teilweise bei der RAM-Erweiterung des N64) hofft, liegt falsch: Die VGA-Box ist ein Verbindungselement zwischen Dreamcast und Monitor, keine Hardware-Erweiterung – aber paßt das NTSC-Bild auf die VGA-Auflösung von 640x480 Pixel an. Dank der Vollbild-Übertragungstechnik ist das Bild nun deutlich schärfer als mit einem herkömmlichen RGB-Kabel. Leider seht Ihr bei manchen Monitoren trotz Bildbreite-Regulierung rechts und links zwei schmale schwarze Streifen.



Oben seht Ihr S-Video- und Cinch-Anschlüsse der VGA-Box, unten die VGA- und Klinkenbuchsen (Sound).



Kompatibilität: Wer das Bildschirmwaffen-Dilemma um die 100-Hz-Fernseher kennt, blickt der VGA-Box und den unzähligen Monitoren mit individuellen Bildfrequenzen skeptisch entgegen. Um Problemen vorzubeugen, sind an jedem VGA-Stecker zwei Pins für die horizontale und vertikale Synchronisation mit dem Monitor reserviert – mit dem Ergebnis, daß ultrascharfen "House of the Dead 2"-Ballereien nichts mehr im Weg steht. Wer jedoch schnell an einen Fernseher umstecken möchte, muß den Dreamcast ausschalten. *oe*

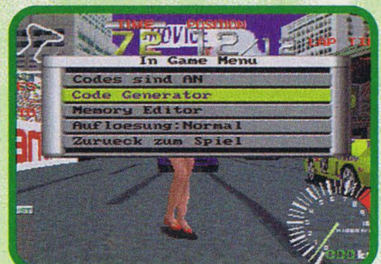
GAME BUSTER V3.0 (DELUXE)

Schummel-Luxus für Playstation



Nach dem "Xplo-der Pro" überrascht auch Dataflash mit einer PC-unabhängigen Version ihres Mogelmoduls "Game Buster". Der "Game Buster Deluxe" (80 Mark) bietet unter dem Menüpunkt "Explorer" alle Mogelfeatures des "Equalizer": Bilder, Soundtracks und FMV-Sequenzen sind auf keiner Playstation-CD mehr sicher. Wie auf dem "Equalizer" treten jedoch in Einzelfällen Probleme auf. Die eingebaute "Virtuelle Memory Card" simuliert acht herkömmliche Memory Cards: Nachdem Ihr die Funktion aktiviert und einen der acht Slots ausgewählt habt, speichert Ihr alle Spielstände auf's Modul. Wollt Ihr die Spielstände auf eine normale Memory Card kopieren, wird's unter Zuhilfenahme des normalen Playstation-Memory-Card-Managers etwas umständlich. Unausgegoren ist auch die Codesuche: Mit einem Knopf am Modulgehäuse haltet Ihr die Spiele an und springt in ein Codemenü (rechts), in dem Ihr die Suche wie gewohnt nach verschiedenen Kriterien startet. Leider stürzt Eure Konsole bei vielen neuen Spielen ab, bei Klassikern wie "Ridge Racer" gibt's dagegen keine Probleme. Glücklicherweise besitzt der "Game Buster Deluxe" für Notfälle eine Schnittstelle für das Comms-Link-Paket (PC erforderlich). Ein Update des alten "Game Buster" auf die "Deluxe"-Variante ist übrigens nicht möglich.





LAST RESORT



Flaute im Mogeluniversum: Diesen Monat erreichten mich ebenso viele brauchbare Cheat-Zuschriften wie ich Haare auf dem Kopf habe: Nämlich keine... Besonders die Playstation ist vom alljährlichen Sommerloch betroffen, während Nintendo-64-Fans einige Codes ausprobieren dürfen. Um nicht aus Frust mehrere Jahre zu altern, kuschele ich mich bis zum nächsten Monat vakuumverpackt in's Bett und hoffe auf bessere Zeiten.

Euer Olli

RAMPAGE 2



Alien: Wer als wüstes Alien mit den selben Moves wie Myukus die größten Städte der Welt in den Boden stampfen möchte, nützt das Paßwort

B164L

Heldencodes: Ihr wollt als Lizzy, George oder Ralph zum Kampf antreten? Nutzt einfach unsere folgenden Paßwörter.

George
SM14N
Lizzy
S4VRS
Myukus (0 bedeutet Null!)
N0T3T
Ralph
LVPVS

BIG AIR



Levels & Boarder: Wer alle Pisten und Boarder freischalten möchte, klickt sich in die Soundauswahl und genießt den Sound "**blink 182 (dammit)**". Anschließend wählt Ihr "**blink 182 (untitled)**" und kehrt ins Spiel zurück. In der Charakterauswahl haltet Ihr nun folgende Knöpfe gedrückt:

▲ + ■ + ● + ✖

BLUE STINGER



Artworks: Ihr sucht Artworks, Portraits und Soundfiles? Legt die Spiele-CD in das CD-ROM Eures PCs und sucht im Ordner "Omake"!

Waffen & Munition: Mit einem satten Munitionsvorrat und einer extra durchschlagskräftigen Waffe macht "Blue Stinger" richtig Spaß. Für die geheime Bazooka spielt Ihr zweimal durch. Wer den Endgegner ein drittes Mal besiegt, darf mit unbegrenzter Munition zum Kampf antreten.

T'AI FU



Karten-Cheats: Bevor Ihr einen der folgenden Cheats auf der Übersichtskarte aktiviert, müßt Ihr zunächst die folgende Kombination eingeben.

R2 ▲ R2 ▲ ● ↓ ■

Story & Style-Select: Wer den Kampfstil aussuchen möchte, aktiviert zunächst den Karten-Cheat und gibt anschließend ebenfalls auf dem Kartenbildschirm die folgende Tastenkombination ein.

R2 ▲ R2 ▲ ■ ● ↓ ▲ ↑ ← → ↓ ↑ L2

Credits: Ihr wollt wissen, wer "Tai Fu" programmiert hat? Nützt den Karten-Cheat und betätigt anschließend ebenfalls im Kartenbildschirm die folgende Cheat-Kombination.

R2 ▲ R2 ▲ ↓ ■ ● ▲ ↑ ↓ ← → ↑ R1

Supersprung: Nur wer locker über jeden Abgrund hüpft, erreicht in "Tai Fu" den Abspann. Nachdem Ihr die Kranich-Technik gelernt habt, könnt Ihr durch das Gedrückthalten des Hüpfknopfs Eure Sprungweite erhöhen. Wer jedoch richtig weit segeln möchte, hämmert im Sprung auf dem Hüpfknopf herum: Mit dieser Technik ist Euch der Weltrekord gewiß!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken "Frogger" und "Beetle Adventure Racing"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.





Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LAST RESORT

NHL FACE OFF '99



Superspieler: Wer den perfekten Spieler erschaffen möchte, klickt sich ins "Create Player"-Menü und gibt Name, Gewicht etc. an. Im Eigenschaftsmenü stellt Ihr die folgenden Attribute auf 99: Endurance, Aggression, Checking und Fighting. Alle anderen Eigenschaften laßt Ihr unberührt. Nun wählt Ihr die Option "Sign Free Agent" und Euer Spieler verfügt in jeder Eigenschaft über 99 Punkte!

VIGILANTE 8



Cheats: Ihr wollt maximale Grafikauflösung und sucht das Alien-Vehikel? Nützt unsere Codes als Paßwörter!

Alienfahrzeug
GIMME DA ALIEN
Alle Levels, Helden und Fahrzeuge
JTBT7CFD1LRMGW
Alle Fahrzeuge außer dem Aliengefährt
GANGS UNLOCKED
Gleichen Wagen wählen (Mehrspielermodus)
MIX MATCH CARS
Maximale Auflösung
MAX RESOLUTION
Raketen-Modus
MISSILE ATTACK
Gott-Modus
LIVING FOREVER
MG-Waffen
FIRE NO LIMITS
Mond-Gravitation
A MOON GETAWAY
Slow Motion
GO REALLY SLOW
Super-Hard-Modus
I AM TOUGH GUY
Alle Levels
LEVEL SHORTCUT
Alle Abspänne
LONG SLIDESHOW

V-RALLY '99



Cheatmenü: Wer u.a. alle geheimen Kisten freischalten möchte, klickt sich ins Titelbild ("Press Start") und drückt die folgenden Tasten.

L+R C← C→ L+R

Nun klickt Ihr Euch ins Optionsmenü, haltet die **Z**-Taste gedrückt und hämmert so lange auf dem **L**-Knopf herum, bis der Cheatmodus erscheint.

SNOWBOARD KIDS 2



Supercheat: Ihr wollt alle Helden anwählen, Pisten besichtigen und auf jedem Board den Hügel runterflitzen? Klickt Euch in den Titelbildschirm und gebt die folgende Kombination ein. Achtet dabei auf den Wechsel zwischen Steuerkreuz und Analogstick!

Z B C↑ ↓(Pad) ←(Stick) →(Stick) ↑(Pad) R Z A

Dieser Cheat funktioniert nur, wenn Ihr anschließend ein neues Spiel beginnt. Ältere Spielstände lassen sich leider nicht manipulieren.

MICRO MACHINES 64



Cheatcodes: Gebt unsere Geheimkombinationen im Pause-Modus ein!

Alle Extras
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←
Perspektive
← → C← C→ ← → C← C→
Supersprünge
C← → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓
Turbomodus
C← C↓ C→ C← C↑ C↓ C↓ C↓ C↓
CPU-Slowdown
C→ C↑ C← C↓ C→ C↑ C← C↓

Debug-Modus: Um den geheimen Debug-Modus zu aktivieren, gebt Ihr im Pause-Modus folgende Kombination ein.

C← ↑ ↓ ↓ C← C→ C→ C↑ C↓

Nun könnt Ihr im Spiel (keine Pause) folgende Cheats aktivieren:

Rennen gewonnen
Z + C↓
Perspektive
Z halten, ↑ ↓ ← →
Zoom
Z halten, L oder R
Spieler wird zur CPU
Z halten, C←
Alle Wagen sprengen
✖ + C↑ + C→ + C← halten

LODE RUNNER 3D



Level Select: Wer den Level frei wählen möchte, geht im Spiel in den Pause-Modus und hält den Z-Knopf gedrückt. Nun betätigt Ihr die folgenden Tasten:

R B A B A C↑ C↓ C← C→ C↑ C↓ C← C→

Die Worte "Unlock Worlds" erscheinen auf dem Bildschirm und Ihr bestätigt mit "Yes".

SILENT HILL



Extra Options: Wechselt im Spiel mit dem **Select**-Knopf ins Item-Menü und drückt dort alle vier Zeigefingertasten. Es erscheint ein kleines Menü, in dem Ihr u.a. die Farbe des Blutes ändern dürft!

RUSH 2



Cheatmenü: Um das geheime Cheatmenü freizuschalten wechselt Ihr in den Setup-Bildschirm und haltet die Tasten **L+Z+R** gedrückt. Nun betätigt Ihr alle vier **C**-Buttons und das Cheatmenü erscheint unter der Audio-Option. Um die einzelnen Cheats zu aktivieren, geht Ihr im Cheatmenü auf den entsprechenden Menüpunkt und drückt die untenstehenden Tasten.

Burning Wreck
C↑ halten, Z Z Z Z
Massive Mass
R+L halten, C↑ C↓ C← C→
Killer Rats
R+L halten, Z Z Z Z
New York Cabs
R L Z C↑ C↓ C↑
Resurrect in Place
Z und C← halten, C→
Z und C→ halten, C←
Frame Scale
Z und C↓ halten, C↑
Z und C↑ halten, C↓
Tire Scaling
Z und C← halten, C→
Z und C→ halten, C←
Auto Abort (schnell)
C↑ C↑ C↑ C↑
Game Timer
Z und C↓ halten, C↑
Z und C↑ halten, C↓
Gravity
Z halten, C← C↑ C→ C↓ C↓ C↓
Car Collision
R+L halten, C← C↑ C→ C↓ C↓ C↓
Cone Mines
Z halten, L+R L+R L+R L+R
Car Mines
Z+C↑, C→ C↓ C← C← C← C← C← C←
Track Orientation
L+R halten, C↑ C→ C↓ C← C← C← C←
Super Speed
L+R halten, C↑ C↓ C← C→
Inside-Out Car
C←+C↓ halten, L R Z
Damage
R C↓ L L
Invincibility
L C↑ R R
Invisible Car
L+R halten, C↑ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓
Invisible Track
L+R halten, C↑ C↑ C↑ C↑ C↑ C↑

GAME BOY

BATTLESHIP

Paßwörter: Ihr bleibt in einem Level hängen? Mit unseren Codes dürft Ihr sogar den Abspann direkt anwählen!

PAßWÖRTER	
Level 02	Q Y B G T K
Level 03	Q Y G Z X K
Level 04	G K P Q Z P
Level 05	Q R K G T D
Level 06	Q P D G Y M
Level 07	Q Q L G T D
Level 08	Q X F G T L
Level 09	Q N M G T K
Level 10	N P G G Y M
Level 11	N X H G T L
Level 12	N Q B G Y D
Level 13	N Q Z G P D
Level 14	N N C G Y K
Level 15	H J X Q C N
Level 16	N Y D G T K
Level 17	N W L G T M
Level 18	N T F G T B
Level 19	N R M G T D
Level 20	B B Q Q B P
Level 21	Y P H G T M
Level 22	Y R B G T D
Level 23	Y R Z G X D
Level 24	Y Q C G T D
Level 25	Y S K G P C
Level 26	B C S Q B V
Level 27	B D V Q J Q
Level 28	Y Y F G P K
Level 29	B J R Q Z N
Level 30	T R G G T D
Level 31	J D N Q J Q
Level 32	T X B G T L
Level 33	Z K T Q K P
Level 34	Z H P Q C W
Level 35	J C X Q J V
Level 36	T V D G T L
Level 37	T T L G P B
Level 38	J Z W Q K X
Level 39	J M R Q C Q
Level 40	P X G G T L
Level 41	C H N Q B W
Level 42	C G Y Q J S
Level 43	C D T Q Z Q
Level 44	C B P Q B P
Level 45	C M X Q C Q
Level 46	C K S Q J P
Level 47	C L V Q Z V
Level 48	P P F G Y M
Abspann	P Q M G T D

BEATMANIA GB

Codes: Zu Beginn Eurer DJ-Karriere dürft Ihr leider nur 14 von 20 Songs anwählen. Mit unseren Codes schaltet Ihr den DJ-Battle sowie 16 Tracks frei.

DJ Battle
REMIX
15 Songs
FEVER
16 Songs
SENSE

LOONEY TUNES: CARROT CRAZY

Level Skip: Wer ohne Umwege in den nächsten Level düsen möchte, gibt das folgende Paßwort ein.

Taz, Emer Fudd, Daffy Duck

Im Spiel geht Ihr nun in den Pause-Modus (**Start**) und drückt für die nächste Welt den **Select**-Knopf.

MEN IN BLACK

Fliegen: Ihr wollt schwerelos durch Manhatten schweben? Nützt das Paßwort

0601

und ignoriert die Fehlermeldung. Mit der **Start**-Taste gelangt Ihr zurück ins Hauptquartier. Startet nun das Spiel und haltet im Stehen **Start** + ↑ gedrückt, um abzugeben. Mit dem Steuerkreuz fliegt Ihr nun durch die Luft.

Paßwörter: Mit unseren Levelcodes ist die Alienjagd kein Problem.

PAßWÖRTER	
Level 02	2 7 1 0
Level 03	1 8 0 7
Level 04	0 3 0 9
Level 05	2 7 0 5
Level 06	3 1 0 7
Abspann	1 9 4 3

MONTEZUMA'S RETURN

Paßwörter: Unbegrenzt Leben oder Warp zum Superboss gefällig? Mit unseren Codes klatscht Euch Indiana Jones betroffen Beifall.

Unbegrenzt Leben
ELEPHANT
Bosscode
6JYBSPPJ
Alle Türen offen
SUNSHINE

TETRIS DX

Kopfüber: Wäre es nicht praktisch, die Steine nach oben fliegen zu lassen? Unser Cheat funktioniert mit allen Steinen, bis auf Block und Stange: Haltet im Spiel ← gedrückt und hämmert auf der **A**-Taste herum. Der Trick funktioniert auch mit der →-Taste, nützt hierfür den **B**-Knopf!

Bildschirmschoner: Wartet im Titelbild bis das Demo beginnt und drückt die **Start**-Taste. Es erscheint ein Konfetti-Bildschirmschoner! Mit dem **A**-Knopf gelangt Ihr alternativ in ein ulkiges Aquarium.

POCKET BOMBERMAN

Paßwörter: Mit unseren Paßwörtern beamt Ihr Euch in alle Levels. Um Euch bis unter die Zähne zu bewaffnen, nutzt Ihr den Code

5656

WALDLEVELS	
Welt 1	7 6 9 3
Welt 2	3 9 0 5
Welt 3	2 4 3 8
Welt 4	8 2 6 1
Boss	1 8 9 3

WASSERLEVELS	
Welt 1	2 8 0 5
Welt 2	9 2 7 1
Welt 3	1 3 5 4
Welt 4	4 9 1 5
Boss	8 6 4 9

WINDLEVELS	
Welt 1	0 2 3 8
Welt 2	5 9 4 3
Welt 3	6 0 4 5
Welt 4	2 8 5 0
Boss	8 1 4 6

WOLKENLEVELS	
Welt 1	9 1 5 6
Welt 2	2 7 1 5
Welt 3	4 7 0 7
Welt 4	7 0 4 6
Boss	0 6 8 7

HÖLLENLEVELS	
Welt 1	3 7 2 5
Welt 2	0 1 5 7
Welt 3	5 8 2 6
Welt 4	9 5 8 7
Boss	3 7 5 2

POWER QUEST

Paßwörter: Ihr benötigt massig Geld, Extrapacks und Level-3-Attacken? Gebt einfach unsere Paßwörter ein.

Alle Extras
PV9S
040G
0140
National Tournament
1SZK
DRT2
QFY5

TOP GEAR POCKET

Supercode: Mit dem folgenden Paßwort schaltet Ihr alle Wagen und Rennstrecken frei.

YQXW-H

WARIO LAND 2

Secret: Weckt Wario zu Spielbeginn nicht auf und der Bonuslevel wartet!

Hinweise zu den Game-Boy-Codes: Im Gegensatz zu Konsolenspiele sind Game-Boy-Module weltweit kompatibel. Ihr könnt unsere Paßwörter und Codes also nutzen, egal welche Version (japanisch, amerikanisch oder europäisch) Ihr besitzt.

LAST RESORT

CASTLEVANIA 64

KOMPLETTLÖSUNG & KAMPFTAKTIKEN



Alle 100 Jahre erhebt sich Vlad "Dracula" Tepes aus seiner modrigen Gruft und tyrannisiert mit seiner Armee der Untoten die Bewohner von Transsilvanien. Mit unserem Player's Guide jagt Ihr den finsteren Fürsten mitsamt seinem Schloß zurück in die Ewigkeit!

Unser Lösungsweg beschreibt zuerst einen Durchgang mit Reinhardt. Die Levels, die Carrie vorbehalten sind, findet Ihr anschließend. Übrigens: Im "Easy"-Modus endet "Castlevania 64" bereits im Castle Center! *tb*

Reinhardt Schneider: Seine stärksten Waffen sind die aufgerüstete Peitsche und das Weihwasser. Da letzteres jedoch keine automatische Zielfunktion (wie alle anderen Waffen) besitzt, schlagt Ihr bei stärkeren Gegnern zuerst mit der Peitsche zu und werft sofort eine Ladung Weihwasser hinterher.



Forest of Silence: Folgt dem Weg bis zum Tor und zerschlagt das quadratische Siegel. Hinter der Tür wartet das Riesenskelett: Greift es von hinten mit Peitschenhieben (im höchsten Punkt eines Sprungs) an und kümmert Euch zwischendurch um die ständig nachwachsenden Skelette. Nach dem Kampf verzieht sich das Skelett in den Fluß, mit Hilfe der zwei aufsteigenden Plattformen überquert Ihr die Schlucht. An der ersten Abzweigung lauft Ihr nach links und speichert beim weißen Kristall (Punkt 1, siehe Karte oben). Kehrt zurück und nehmt jetzt den rechten Weg. Legt den Hebel am Ende des Weges um (2). Dem jetzt auftauchenden Wertiger solltet Ihr nicht zu Nahe kommen; nach ein paar Peitschenhieben kehrt er zurück ins Reich der Toten. Lauft zurück zum geöffneten Gittertor und folgt dem Weg nach rechts bis zum nächsten Schalter (3) – das zweite Gittertor öffnet sich. Dort angekommen biegt Ihr nach links ab, auf den Plattformen der Schlucht findet Ihr das erste Special-Item (Punkt 4, siehe Bild rechts). Bei der Statue geht Ihr nach links und klettert die Schlucht hinab (5). Dort öffnet ein Hebel das Gittertor, hinter dem sich der letzte Schalter befindet (6). Er öffnet die Tür zum Endgegner: Erledigt zuerst die Skelette auf den Motorrädern mit dem Kreuz, danach geht Ihr mit der gleichen Taktik vor wie beim ersten Kampf gegen das Riesenskelett.

Castle Wall: Betretet den rechten Turm durch die Holztüre und arbeitet Euch auf der Treppe an den Fallen vorbei nach oben. Beim Kampf gegen den zweiköpfigen Mini-Drachen weicht Ihr den Flammen aus und schlagt dazwischen mit der Peitsche zu. Konzentriert Eure Angriffe auf einen Kopf, damit Ihr später dem anhaltenden Feuerodem besser ausweichen könnt. Legt den Hebel um und klettert nach unten. Im Sack neben dem Power-Up findet Ihr 500 Goldstücke (Bild rechts oben, Pfeil), durch das Loch im Boden springt Ihr zurück zum Ausgangspunkt. Im Raum hinter dem jetzt geöffneten Eisengitter findet Ihr den Schlüssel für den linken Turm. Oben angekommen, legt Ihr in einer Zwischensequenz den zweiten Hebel um und trefft das erstemal auf Dracula. Klettert durch die entstandene Öffnung wieder nach unten und verlaßt die Schloßmauer.

Villa: Die erste Welle der Höllenhunde bekämpft Ihr am besten von der unsichtbaren Plattform aus (Bild rechts), für die feuerspeienden Hunde müßt Ihr eventuell Euren sicheren Standort verlassen und Fernwaffen einsetzen. Die Extras auf dem Brunnen könnt Ihr nur um Mitternacht (0:00 bis 1:00 Uhr) erreichen (Bild unten). Betretet die Villa und erledigt den Vampir (Peitsche & Weihwasser), seinem Beißer-Zugriff entgeht Ihr mit einem Sprung. Lauft die Treppe nach oben und weiter bis Raum 1 (siehe Karte rechts





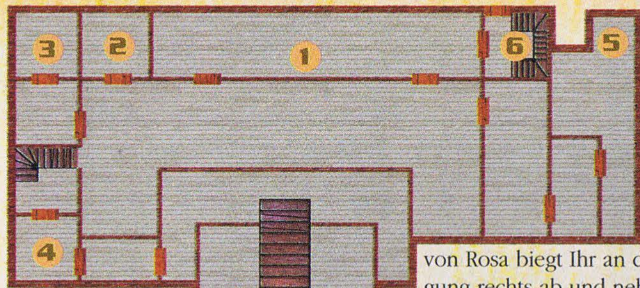


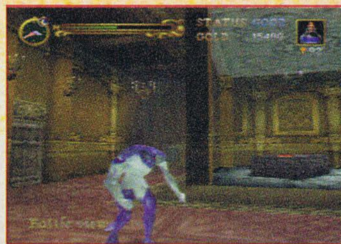
oben). Dort findet Ihr in einer blauen Vase den Schlüssel zum Speicherraum 2. Sobald Ihr Zimmer 3 betretet, trefft Ihr auf den Vampirjäger Vincent. Nach dem Small Talk sprecht Ihr ihn erneut an: Das Mädchen von dem er erzählt, trefft Ihr in Raum 4 zwischen 5:00 und 6:00 Uhr morgens. Sprecht jetzt erneut Vincent an und er gibt Euch den Schlüssel zum Archiv (Raum 5). Dort findet Ihr den Gartenschlüssel. Verlaßt die Villa durch Raum 6 und betretet den Irrgarten (Punkt 1, siehe Karte rechts unten). Bei Punkt 2 trefft Ihr auf Malus. Nachdem er Euch sein Leid geklagt hat, rennt er davon. Haut die Hunde mit zwei Dolchschlägen um, rennt sofort los und folgt Malus auf dem in der Karte eingezeichneten Weg (rote Linie). Die Hunde und Frankensteins Monster könnt Ihr nicht



töten, rennt ihnen einfach davon. Kommen Euch die Hunde zu nahe, befreit Ihr Euch mit einem Dolchstoß. Der Kettensägen-Attacke von Frankensteins Monster entgeht Ihr mit einem gut getimten Sprung, mit einer Ladung Weihwasser könnt Ihr ihn für kurze Zeit aufhalten. Nachdem Ihr Malus gerettet habt, holt Euch den Kupferschlüssel bei Punkt 3. Durchquert die Villa und betretet den Garten erneut bei Punkt 1. Bei 4 schließt Ihr die Kupfertür auf und begebt Euch in die Gruft (5). Die beiden Vampire erledigt Ihr mit Peitschenschlägen und Weihwasser. Wenn der männliche Vampir aus der Luft angreift, rennt Ihr umher und rutscht am Boden entlang, nachdem der Schatten des Angreifers am Boden auftaucht, kurz bevor er zuschlägt.

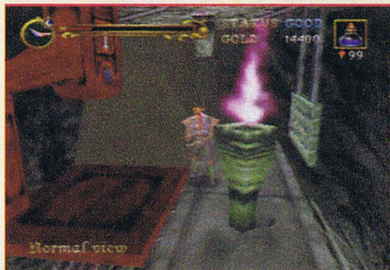
Tunnel: Nehmt den Lift nach unten und erledigt die beiden Spinnenmonster. Den restlichen Riesenspinnen in diesem Level könnt Ihr locker davonlaufen, wenn Ihr gerade keine Power-Ups benötigt. Über die Felsen im Fluß gelangt Ihr zum ersten Speicherkristall. An der







nächsten Abzweigung biegt Ihr nach rechts ab und springt über die Felsen im Fluß zu den beiden Fackeln; in einer findet Ihr ein gebratenes Hühnchen. Kehrt zurück und biegt an den beiden Wegweisern nach links ab. Dann nehmt Ihr den Aufzug nach oben. Der schnellste Weg zur Gondel I: Zweimal rechts abbiegen, den Flußlauf überqueren, die Erste links und an der Klingenfalle vorbei. Bevor Ihr die Gondel jedoch besteigt, solltet Ihr das Tunnelareal erforschen, in den beiden Tag/Nacht-Räumen

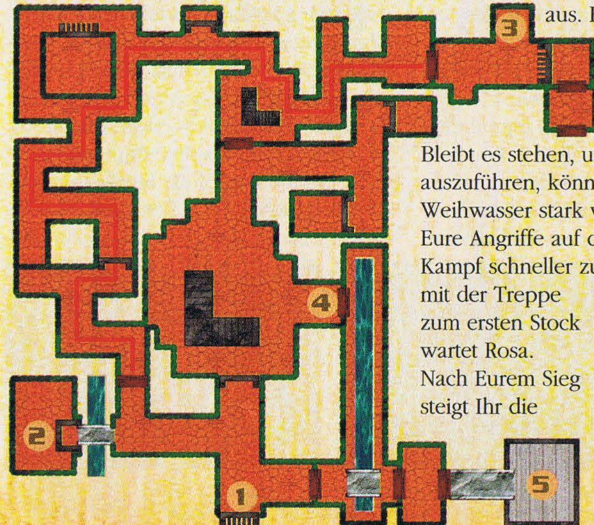


befinden sich nützliche Extras. Speichert und fahrt dann mit der ersten Gondel bis zur im Bild oben gezeigten Stelle. Hier steigt Ihr ab. Kurz bevor Ihr die zweite Gondel besetzt, überspringt Ihr den heranrauschenden Metallbalken. Laßt Euch bei der anschließenden Fahrt nicht von den blauen Geistern von der Gondel hinunterwerfen! Steigt bei der zweiten "II"-Markierung ab und nehmt den Aufzug nach oben. Überquert den Fluß und geht nach rechts (links ist ein weiterer Extra-Raum). Nachdem Ihr eine weitere Flußbiegung hinter Euch gelassen habt, haltet Ihr Euch solange links, bis Ihr zur Sonnentür kommt.

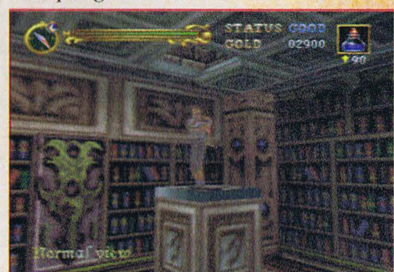
Castle Center: Nach der "Rettung" von Rosa biegt Ihr an der ersten Abzweigung rechts ab und nehmt die erste Tür rechts. Im 2. Stockwerk wählt Ihr die Tür links vom goldenen Ritter. Sprecht den Echsenmann an (Bild oben), er gibt Euch den Schlüssel zur Folterkammer. Nach dem Gespräch mit Malus im nächsten Raum nehmt Ihr das Magical Nitro mit und legt es an der brüchigen Stelle im Gang mit den Feuerspeiern ab. Holt Euch jetzt das Mandragora aus der Folterkammer im Erdgeschoß und sprengt damit die brüchige Wand. In der Bibliothek dahinter klettert Ihr über die Bücherregale und eine Säule (Bild rechts) nach oben in das Planetarium. Dort postiert Ihr die Statuen wie folgt: 2,4,8.



Kehrt jetzt in den Raum mit den zwei Türen und dem Ritter zurück und nehmt die Tür links. Ein paar Räume weiter gelangt Ihr auf die andere Seite des Nitro-Lagers. Nehmt eine Ladung mit und balanciert auf dem Rückweg vorsichtig über das Gerüst (Bild oben). Überquert die hintere Hälfte des Raumes in den Zahnrad-Lücken. Sprengt mit einer weiteren Portion Mandragora die brüchige Stelle im Erdgeschoß, an der sich das magische Siegel befand. Aktiviert den magischen Kristall im Raum dahinter und erledigt das auferstandenen Stiermonster: Bleibt immer in Bewegung und weicht den gelben und blauen Strahlen und der Rammattacke mit gut getimten Sprüngen aus. Rennt immer auf das Monster zu und teilt Hiebe mit der Peitsche aus, wenn Ihr nah genug dran seit. Bleibt es stehen, um eine Strahlenattacke auszuführen, könnt Ihr es auch mit Weihwasser stark verletzen. Konzentriert Eure Angriffe auf den Kopf, um den Kampf schneller zu beenden. Im Raum mit der Treppe zum ersten Stock wartet Rosa. Nach Eurem Sieg steigt Ihr die Treppe hinauf und aktiviert den Fahrstuhl in der Mitte des Raumes.



Duel Tower: Der Weg bis zum Dach des zweiten Duellkäfigs ist linear, dort entdeckt Ihr an der Wand links eine unsichtbare Treppe, die zu den zwei Fackeln führt (Bild rechts oben). Von der Plattform dort könnt Ihr den Weg nach unten erkennen: Springt rechts auf den Turm mit den rotierenden Sägeblättern und steigt in die Schlucht hinab. Nach der Sprungfolge über die sinkenden Steine im grünen Wasser klettert Ihr über die Plattformen nach oben, von der obersten erreicht Ihr den gegenüberliegenden Turm und den nächsten Duell-Käfig. Bevor Ihr nach dem Kampf gegen den Wertiger den letzten Sprung vom Dach über die Schlucht wagt, solltet Ihr den Weg zurück bis zum Kristall neben dem Aufzug gehen und speichern. Dieser Sprung muß perfekt ausgeführt werden: Rennt mit genügend Anlauf auf die Schlucht zu und achtet dabei auf den Schatten von Reinhardt. Drückt erst in dem Moment auf den Sprungknopf, in dem der Schatten verschwindet, sonst wird Euer Sprung zu kurz und Ihr stürzt in den giftigen See!



Tower of Execution: Der Weg nach oben zum Ausgang dieses Levels ist linear. Wer dennoch Reinhardts zweite Special-Item ergattern will, schnappt sich den Execution-Schlüssel, der sich links vom zweiten roten Skelett in einer eisernen Jungfrau befindet. Mit dem Schlüssel gelangt Ihr in den "Tower of Execution"-Raum, an dessen Ende könnt Ihr nach rechts auf die Plattform mit dem Special springen. Über eine unsichtbare Treppe rechts von dem Vorsprung gelangt Ihr wieder auf den ursprünglichen Weg nach oben (Bild rechts).









"Castlevania"-Veteranen kennen das wütende Stiermonster u.a. aus den Playstation- und PC-Engine-Vorgängern. Diesmal hat es jedoch wieder ein Hinterteil und heizt Euch kräftig ein.

LAST RESORT



Room of Clocks: Durchquert den Uhrenraum und nehmt den Lift aufs Dach. Beim Kampf gegen den Tod bleibt Ihr ständig in Bewegung, um den Sicheln auszuweichen. Greift mit dem Kreuz an oder rennt in Richtung des Todes und setzt ihm mit Peitschenhieben zu. Schwebt er weiter oben, versucht Ihr ihn mit einem Sprung und anschließendem Peitschenschlag zu erreichen. Nach dem Sieg öffnet sich das Fallgitter im Uhrenraum.

Clock Tower: Ein weiterer linearer Level. Sucht in jedem der drei Räume den Schlüssel und klettert über die Zahnräder und Plattformen hinweg zum Ausgang. Habt Ihr im Verlauf des Spiels mehr als 30.000 Goldstücke beim Händler Renon ausgegeben, müßt Ihr im Aufgang zum Castle Keep gegen ihn antreten.

Castle Keep: Ist seit Beginn des Spiels zu viel Zeit vergangen, trefft Ihr auf Vincent, der von Dracula in einen Vampir verwandelt wurde. Nur wenn Ihr schnell genug ward, stehen Euch drei Boss-Fights bevor: Beim Kampf gegen den Wächter von Dracula haltet Ihr Euch in der Mitte des Teppichs auf und schaltet auf Battle-View. Sobald der Wächter erscheint, springt Ihr in seine Richtung und schlagt mit der Peitsche im höchsten Punkt des Sprunges zu, um ihn am Kopf zu treffen. Versucht er Euch heranzusaugen, weicht Ihr seitwärts aus und greift von hinten an. Den anderen Attacken könnt Ihr durch Springen, Ducken oder Laufen ausweichen. Nach dem Sieg rennt Ihr die Treppen hinab bis zum Ausgang des Clock Towers. Dort springt Ihr nach dem Auftauchen von Malus auf den roten Aufzug links und fahrt nach oben. Der Kampf gegen Draculas menschliche Form ist relativ einfach zu meistern: Lauft in der Nähe des Dachrandes im Kreis; kommt Ihr zufällig an einem Teleport-Zielort Draculas vorbei, haut ggf. mehrmals mit der Peitsche drauf. Seinen Attacken könnt Ihr leicht ausweichen, manchmal enthält ein blaues Geschoß ein Hähnchen. Hebt Euch die Spezialwaffen-Power für den Endkampf gegen die Drachenform Draculas auf: Stellt Euch direkt vor ihn (innerhalb seines Schweifs), schlagt so oft wie möglich zu und werft Weihwasser. Schleudert er Euch mit seiner Super-Attacke davon, heilt Euch sofort vollständig und rennt kreisend wieder auf ihn zu. Wiederholt diese Taktik ständig, nach sechs bis acht Heilungen mit einem Roast Beef sollte Dracula erledigt sein. Speichert nach dem Abspann Euren Spielstand. Habt Ihr Special 1 im Gepäck, könnt Ihr beim Neubeginn mit diesem Spielstand den "Hard"-Modus wählen. Special 2 gibt Euch die Möglichkeit, das Outfit des jeweiligen Charakters zu ändern: Haltet bei der Auswahl des Helden den Analog-Stick nach oben gedrückt.

Carrie Fernandez: Mit Carrie ist das Abenteuer leichter zu meistern. Die Angriffstaktik gegen Mini-Bosse und Endgegner bleibt nämlich fast immer dieselbe: Weicht den gegnerischen Angriffen aus und ladet dabei ständig die (hoffentlich grüne) magische Waffe maximal auf. Feuert Ihr aus nächster Nähe, ist jeder Schuß ein Treffer. Den schwarzen Höllenhund im Vorgarten der Villa könnt Ihr jedoch nicht mit dem Feuerball anvisieren: Verlaßt die unsichtbare Plattform und schleudert schnell hintereinander Magie-Geschosse, sobald sich das Monster zeigt. Der Vampir in der Villengruft weicht Euren zielsuchenden Geschossen ebenfalls aus, ihn müßt Ihr mit Schnellfeuer und Weihwasser eindecken.

Underground Waterway: Gleich nach der ersten Biegung fällt der Boden unter Euren Füßen in die Tiefe. Hangelt Euch an dem Vorsprung nach rechts und erledigt die drei Echsenmonster (Weihwasser). Mit dem Bodenschalter in der Ecke stoppt Ihr den ersten Wasserfall. Achtet beim Überqueren des Brückentunnels auf die brüchigen Bodenstücke. Bevor Ihr Euch auf die Backsteinpfeiler in der Nähe des zweiten Wasserfalls wagt, solltet Ihr am Ende des langen Tunnels speichern. Am anderen Ufer tretet Ihr auf den zweiten Bodenschalter, er öffnet die Tür hinter den Stachelfallen.



Im Gang hinter der Tür betätigt Ihr den dritten Bodenschalter, der den zweiten Wasserfall stoppt.

Tower of Science: Der Weg nach oben zum Ausgang ist linear, mit dem richtigen Timing überwindet Ihr alle Abgründe, Schiebe- und Laserfallen. Im Raum nach dem Aufzug zerstört Ihr zuerst die stationären Geschütze mit Nahkampfattacken, die an der Säule hängenden wiederum mit aufgeladenen Magie-



Geschossen. Nach diesem Raum entdeckt Ihr eine unsichtbare Treppe zur Plattform samt Fackel und einer Truhe voller Extras (Bild oben).

Tower of Sorcery: Dieser bodenlose, weitgehend lineare Level fordert Euer ganzes Sprunggeschick. Auf dem grünen Eiszapfen vor der Plattform mit dem ersten Speicherkristall springt Ihr nach rechts über die drei sporadisch verschwindenden roten Eiszapfen zum Kristall. Bei den drei gelben Eisplattformen angekommen hüpft Ihr zuerst zum großen Zapfen links von der Gruppe und zerstört die kleine blaue Wolke. Der hintere der drei gelben Eiszapfen fährt nach oben. Kehrt jetzt schnell dorthin zurück und krabbelt sobald wie möglich auf den großen grünen Eiszapfen. Von dort springt Ihr geradeaus weiter auf die türkisfarbene Plattform. Kurz vor dem Ausgang entdeckt Ihr eine unsichtbare Ebene (Bild links unten), dort befindet sich das Special-2-Item für Carries zweites Kostüm.

Room of Clocks: Beim Kampf gegen Actrise lauft Ihr ständig kreisend um sie herum und schlagt mit den Plasmabällen eine Lücke in ihre Kristallmauer (Ihr könnt nur die kleinen Kristalle zerstören). Setzt dann sofort mit ein paar Schüssen auf die Vampirin nach, bevor sie ihren Schutzwall wieder aufbaut. Heilt Euch zwischendurch mit Hühnchen und hebt Euch die Steaks und Verbandskästen für die Endkämpfe gegen Dracula auf.





Dracula ist wütend: In der finalen Drachenform heizt Euch der Vampir-Fürst mit brachialen Feuer- und Sturmattacken ein – hoffentlich habt Ihr genug Heilrationen im Gepäck...

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS GEX: DEEP COVER GECKO

EFFEKT	CODE
Energie	80073E52 2400
Leben	800AB88C 0063
Luft	8007C096 2400
99 Fliegen	800AB894 0063
99 Pfoten	800AB898 0063
Alle Fernbedienungen	300AB86C 000F
	300AB86D 000F
	300AB86E 000F
	300AB86F 000F
	300AB870 000F
	300AB871 000F
	300AB872 000F
	300AB873 000F
	300AB874 000F
	300AB875 000F
	300AB876 000F
	300AB883 000A
	300AB884 0002
	300AB885 0002
	300AB886 0002
Alle Goldmünzen	800AB8E8 000E
	800AB8EA 000E
	800AB8EC 000E
	800AB8EE 000E
	800AB8F0 000E
	800AB8F2 000E
	800AB8F4 000E
	800AB8F6 000E
	800AB8F8 000E
	800AB8FA 000E
	800AB8FC 000E
	800AB916 000E
	800AB918 000E
	800AB91A 000E
	800AB91C 000E

PS NEED FOR SPEED 4

EFFEKT	CODE
Unendl. Geld	80115DD0 E0FF
	80115DD2 05F5
100 Rennpkt.	80115EE0 0064
Immer erster	80110EB8 0001
	80113A68 0001
	80115EE2 0001
Keine Gegner	8011489C 0001
	80115DCC 0001
	8011881C 0001
	8013DB1C 0001
	8013DB24 0001
Kein Schaden	80180A18 0000

PS POPULOUS: THE BEGINNING

EFFEKT	CODE
Alle Level	800D850C 0019
Alle Zauber	301DC2E3 0004
	801DC2E4 0403
	801DC2E6 0304
	801DC2E8 0002
	801DC2EA 0302
	801DC2EC 0174
	801DC2EE 0301
	801DC2F0 0401
	801DC2F2 0404

PS RETRO FORCE

EFFEKT	CODE
Energie	8003E21E 2400
Leben	80015466 2400

N64 SILICON VALLEY

EFFEKT	CODE
Bonusspiel	803E7EC5 001F
Energie Evo	801DE085 0080
Energie Tier:	
Maus, Hyäne	801DFB51 0080
Raketenhund	801DEC01 0080
Königsratte	801E19F1 0080
Bär, Spuckhund, Königspinguin	801DE459 0080
Fuchs, Husky, Pinguin, Panzerschildkröte	801DFF25 0080
Rennschildkröte, Hase	801DF3A9 0080
Raketenhusky	801E1DC5 0080
Fisch	801E4039 0080
Elefant	801DE82D 0080
Löwe, Kamel	801E02F9 0080
Wüstenfuchs	801E161D 0080
Wüstenratte, Geier, Känguruh	801DEFD5 0080

N64 ROGUE SQUADRON

EFFEKT	CODE
Leben	80130AF0 0003
Raketen	8010CA02 0006
Schilde	80137E5D 00AF
	81137E5E 0000
Levelwahl	800CDA91 00??

Um Probleme bei "Space Station Silicon Valley" zu vermeiden, benutzt Ihr nur die Game-Buster-Codes für die Tiere, die Ihr zu dem Zeitpunkt unbedingt benötigt.



RIDGE RACER TYPE 4

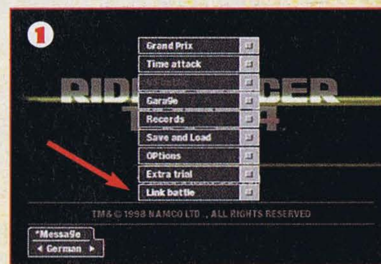
PS Namcos Edelrennspiel überwältigt nicht nur durch die grandiose Optik, auch für Autofetischisten gibt es genug zu sammeln: MAN!AC verrät Euch, wie Ihr am schnellsten alle 320 Fahrzeuge ergattert. *us*

Fahrkonzept: Die vier Rennställe bestehen in jeder Schwierigkeitsstufe aus 20 Autos, wobei das letzte eine Spezialanfertigung ist. Diese ergattert Ihr durch einen Sieg im Extra-Trial, der nach einmaligem Durchspielen geöffnet wird. Während eines normalen Grand Prix fahrt Ihr nur vier verschiedene Modelle, die von Euren Plazierungen abhängig sind. Um also alle zu ergattern, müßt Ihr in den Rennen verschieden abschneiden: Unsere Tabelle zeigt Euch den schnellstmöglichen Weg, alle Standardwagen eines Rennstalls zu gewinnen. Sieben Durchgänge müßt Ihr mindestens fahren: Um wenigstens ein paar Rennen zu sparen, lohnt es sich, bei den ersten vier Wettbewerben nach den zwei dritten Plätzen zu speichern. Danach könnt Ihr von dort aus wieder starten und Euch diese beiden Rennen einige Male schenken.

Vier-Spieler-Vergnügen: Die Anleitung verschweigt es zwar, doch "Ridge Racer Type 4" ist für gesellige Rennspieler bestens geeignet. Linkt Ihr zwei Playstations und startet das Spiel, gesellt sich im Hauptmenü klammheimlich der Punkt "Link Battle" dazu (Bild 1). Damit könnt Ihr zu viert den Geschwindigkeitsrausch genießen.

Grafikspielereien: Drückt bei der Rennwiederholung auf die Dreieckstaste, um einen schicken Wischeffekt einzuschalten. Auch beim "Music Player" könnt Ihr damit rumspielen, zusätzlich läßt sich mit den Schultertasten je nach Perspektive ein Farbfilter über das Bild legen oder die Kamera drehen. Um für Eure Autos eine neue Textur mit dem Vorspannmädel zu gewinnen (Bild 2), müßt Ihr mit jedem Team einen Grand Prix ohne Wiederholung durchspielen und immer auf dem ersten Platz landen.

	1ST HEAT		2ND HEAT		FINAL GP				AUTOS			
RENNEN	1	2	3	4	5	6	7	8				
PLATZ	3	3	2	2	1	1	1	1	1	2	6	13
	3	3	1	2	1	1	1	1	1	2	7	14
	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	8	15
	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	9	16
	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	10	17.
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	11	18
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	12	19





BLOODY ROAR 2

MOVELISTEN UND GEHEIMNISSE

PS Nur wer alle Manöver im Schlaf beherrscht, hat bei "Bloody Roar 2" eine Chance, den Sieg zu erringen: MAN!AC verrät Euch alle Specials und die Profi-Kniffe. *oe*

Geheime Kämpfer: Endgegner Gado und der finstere Shen Long halten sich beim Turnier im Hintergrund. Nur wenn Ihr sie findet und besiegt, dürft Ihr sie anwählen. Für Gado spielt Ihr den Arcade-Modus einmal durch. Shen Long versteckt sich in der geheimen Arena, die Ihr nur betreten dürft, wenn Ihr Euch durch den Arcade-Modus ohne Continue durchprügelt. Im Gegensatz zu Gado beherrscht Shen Long keine neuen Manöver, sondern verläßt sich auf die Attacken seines Landsmanns Long.

Geheime Features: Neben den normalen Optionen dürft Ihr die versteckten "Custom"-Features freispielen. Diese funktionieren aber nur im "Game Start"-Modus (erster "Custom"-Menüpunkt).

Model Type

Mit dieser Option deformiert Ihr Euren Schützling mit Riesenköpfen und Kiddy-Variationen: Spielt den Story-Modus auch mit Continue durch.

Recovery Speed

Um die Geschwindigkeit der Erholung zu regulieren, spielt Ihr den Story-Modus ohne Continue durch.

Any Cancel Point

Ist dieser Menüpunkt auf "On" geschaltet, lassen sich fast alle Manöver ohne Probleme zu ratternden Combos verbinden: Besiegt 15 oder mehr Schläger im "Survival"-Modus und dem Combo-Rausch steht nichts mehr im Weg.

Charge Speed

Hier stellt Ihr ein, wie schnell sich Euer Beast-Energiebalken füllt: Um das Feature freizuschalten, spielt Ihr den Story-Modus mit allen Helden durch.

STUN DAS INSEKT

Spezialattacken					
Strong Punch	P	Shoulder Throw	→+P	Middle Punch	←+P
Over Drive	↑+P	Uppercut	↘+P	Earthquake	←↓+P
Knee	K	Low Kick	→+K	Jaw Breaker	←+K
Secret Kick	↘+K	Ground Flip	←↓+K	Axe Kick	↑+K
Overhead Punch	→, →+P	Flying Kick	→, →+K	Headbutt	→, →+B
Diving Claws	↓+B	Jumping Butt	↑+B	Sting	←+B

Superattacken			
Foot Slam	↓↙←+P	Electro Kick	↓↙←+K
Neck Throw	↓↘→+P	Crucified	↓↘→+B
Tough or Fly	↓↙←+B	Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Flying Butt	↑, ↓↙←+B	Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Drop Kick	↑, ↓↘→+K		
Super Beast Move	→↘↓↙←→↘↓↙←+B		

Sprintattacken	
Flying Dart	→→+B
Baseball Slide	→→+K
Charging Horn	→→+P

MARVEL DIE LEOPARDIN

Spezialattacken					
Jab	P	Rapid Punches	→+P P P P P	Spinning Fist	←+P
Overhead Punch	← ↑+P	Middle Punch	↘+P	Spinning Chap	←↓+P
High Kick	K	Middle Knee	→+K	Roundhouse	←+K
Hip Breaker	↘+K	Atomic Kick	←+B	Nee Breaker	←↓+K
Jumpink Kick	↑+K	Shoulder Block	→, →+P	Rocket	→, →+K
Heatbutt	→, →+B	Nee Claw	↓+B	Flipping Claw	↑+B

Superattacken			
Atomic Punch	↓↙←+P	Electro Kick	↓↙←+K
Claw Uppercut	↓↘→+P	Slash Uppercut	↓↙←+B
Face Rip	↓↘→+B	Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Spinning Claw	↑, ↓↙←+B	Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Rocket Kick	↑, ↓↘→+K		
Super Beast Move	↓↙←↓↙←+B		

Sprintattacken	
Diving Claw	→→+B
Baseball Slide	→→+K
Sprier	→→+P

BAKURYU DER MAULWURF

Spezialattacken					
Chap	P	Spinning Chop	→+P	Shoulder Chop	←+P
Spinning Flip	↑+P	Uppercut	↘+P	Knee Attack	←↓+P
High Kick	K	Axe Kick	→+K	Roundhouse	←+K
Knee Breaker	↘+K	Double Breaker	↘+K K	Trip	←↓+K
Back Kick	↑+K	Hadoken	→, →+P	Triple Kick	→, →+K K K
Charging Claw	→, →+B	Flying Claw	↑+B	Splash Uppercut	←+K

Superattacken			
Atomic Wave	↓↙←+P	Teleport	↓↙←+K
Neck Breaker	↓↘→+P	Claw Gutter	↓↘→+B
Claw Uppercut	↓↙←+B	Drop Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Spinning Claw	↑, ↓↙←+B	Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Drop Kick	↑, ↓↘→+K		
Super Beast Move	←↙↓↘→←↙↓↘→+B		

Sprintattacken	
Diving Claws	→→+B
Flying Kick	→→+K
Charging Slash	→→+P

LONG DER TIGER

Spezialattacken					
High Punch	P	Strong Punch	→+P	Shoulder Hit	←+P
Flying Elbow	↑+P	Uppercut	→↓+P	Low Blow	←↓+P
High Kick	K	Double Kick	→+K	Roundhouse	←+K
Super Kick	↘+K	Rabbit Combo	↓+B B B B B	Sweep Kick	←↓+K
Flying Kick	↑+K	Spinning Elbow	→, →+P	Step Sweep	→, →+K
Upper Slash	→, →+B	Ripping Claws	↓+B	Helicopter	↑+B
Low Kick	↓+K	Atomic Punch	←+B		

Superattacken			
Electro Elbow	↓↙←+P	Stomper	↓↙←+K
Rocket Punch	↓↘→+P	Double Kick	↓↘→+K
Earth Stomping	↓↙←+B B B	Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Spinning Claw	↑, ↓↙←+B	Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Rocket Kick	↑, ↓↘→+K		
Super Beast Move	↓↘→↘↓↙←+B		

Sprintattacken	
Cannon Ball	→→+B
Flying Kick	→→+K
Charging Elbow	→→+P

YUGO DER WOLF

Spezialattacken	
High Punch	P
Jaw Breaker	← ↑+P
High Kick	K
Chest Kick	↘+K
Jumping Kick	↑+K
Overhead Splash	→, →+B
Strong Punch	→+P
Uppercut	→↓+P
Hammer Kick	→+K
Double Kick	↘+K K
Flying Uppercut	→, →+P
Quarter Moon	↑+B
Middle Punch	←+P
Duck Trick	←↓+P P
Roundhouse	←+K
Sweep	←↓+K
Middle Knee	→, →+K
Double Sweep	↓+K

Superattacken	
Electro Uppercut	↓↙←+P
Rapid Punch	↓↘→+P
Shredding Neck	↓↘→+B
Half Moon	↑, ↓↙←+B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Full Moon	↓↙←+K
Flying Knee	↓↘→+K
Bow & Arrow	↓↘→+B B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	↓↙←↙↓↘→+B

Sprintattacken	
Drop Kick	→→+B
Ground Rocket	→→+K
Charging Elbow	→→+P

BUSUZIMA DAS CHAMELEON

Spezialattacken	
Slap	P
Turn Back	↑+P
Knee	K
Sweep	↘+K
Drop Kick	↑+K
Backflip	→, →+B
Middle Punch	→+P
Stomach Jab	↘+P
High Kick	→+K
Claw Sting	←+B
Hammer Drive	→, →+P
Overdrive	↓+B
Backhand	←+P
Middle Backhand	←↓+P
Atomic Kick	←+K
One Foot Sweep	←↓+K
Foot Stomp	→, →+K
Backslash	↑+B

Superattacken	
Electro Uppercut	↓↙←+P
Neck Breaker	↓↘→+P
Invisible Claw	↓↘→+B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Foot Juggler	↓↙←+K K K K
Invisible Flip	↓↙←+B
Rocket Kick	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	↓↘→↓↘→+B

Sprintattacken	
Slashflip	→→+B
Rocket Kick	→→+K
Head Butt	→→+P

JENNY DIE FLEDERMAUS

Spezialattacken	
Slap	P
Double Flip	↑+P
Fast Kick	K
Knee Combo	↘+K K K K
Flipkick	↑+K
Atomic Jump	→, →+B
Hip Chap	→+P
Slash Uppercut	↘+P
Kick Combo	→+K K K K
Helicopter	←+B
Charging Elbow	→, →+P
Overhead Slash	↑+B
Sidepunch	←+P
Triple Knee	←↓+P P P
Slashkick Combo	←+K K K K
Sweep	←↓+K
Jumping Slash	→, →+K
Double Sweep	↓+K K

Superattacken	
Electro Claw	↓↙←+P
Uppercut Combo	↓↘→+P K K K K
Charging Butt	↓↘→+B
Flying Combo	↑, ↓↙←+B B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Tornadokick	↓↙←+K
High Combo	↓↙←+B B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	←↙↓↘→←↙↓↘→+B

Sprintattacken	
Slash Kick	→→+B B
Baseball Slide	→→+K
Hard Push	→→+P

URIKO DAS BIEST

Spezialattacken	
Jab	P
Double Uppercut	↑+P
Flip Slash	←+B
Helikopter	↘+K
Slash Uppercut	→, →+B
Triple Kick	→, →+K
Low Elbow	→+P
Elbow	↘+P
Jump Kick	→+K
High Jump	↑+K
Rolling Punch	→, →+P P
Jumping Cut	↑+B
Uppercut	←+P
Rocket Punch	←↓+P
Strong Kick	←+K
One Foot Sweep	←↓+K
Rolling Flykick	→, →+P K
Triple Slash	→+B

Superattacken	
Electro Jump	↓↙←+P
4 Hit Slash	↓↘→+P
Groundmoves	↓↘→+B (K, P, B)
Atomic Fall	↑, ↓↙←+B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Head Stomp	↓↙←+K
	↓↘→+K
Slash Claw	↓↙←+B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	↓↙←↙↓↘→+B

Sprintattacken	
Spinning Slide	→→+B
Double Kick	→→+K
Headbutt	→→+P

ALICE DAS BUNNY

Spezialattacken	
jab	P
Hammer Drive	← ↑+H
High Kick	K
Knee Combo	↘+K K K K
Jumping Kick	↑+K
Super Kick	→, →+B
Middle Punch	→+P
Elbow	↘+P
Flip Kick	→+K
Rabbit Combo	↓+B B B B
Knee Punch	→, →+P
Atomic Fall	←+B
Strong Punch	←+P
Knee Attack	←↓+P
Backflip Kick	←+K
One Foot Sweep	←↓+K
Flying Knee	→, →+K
Overhead Kick	↑+B

Superattacken	
Double Uppercut	↓↙←+P
Helicopter	↓↘→+P
Leg Uppercut	↓↘→+B
Atomic Fall	↑, ↓↙←+B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Somersault	↓↙←+K
Giant Flip Kick	↓↙←+B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	↓↘→←→+B

Sprintattacken	
Charging Flip	→→+B
Baseball Slide	→→+K
Charging Elbow	→→+P

GADO (VERSTECKTER KÄMPFER)

Spezialattacken	
Jab	P
Overhead Punch	↑+P
High Kick	K
Hip Kick	↘+K
Knee Claw	↓+B
Charging Butt	→, →+B
Strong Elbow	→+P
Headbutt	↘+P
Strong Knee	→+K
Backflip Slash	↑+B
Shoulder	→, →+P
Stingclaw	→+B
Spinning Elbow	←+P
Low Punch	←↓+P
Roundhouse	←+K
One Foot Sweep	←↓+K
Flying Knee	→, →+K
Atomic Kick	←+K

Superattacken	
Atomic Punch	↓↙←+P
Super Punch	↓↘→+P
Face Rip	↓↘→+B
Spinning Claw	↑, ↓↙←+B
Drop Kick	↑, ↓↘→+K
Roundhouse	↓↙←+K
Slash Uppercut	↓↙←+B
Horse Kick (R)	↑, ↓↙←+K
Falling Comet	↑, ↓↘→+P
Super Beast Move	↓↘→↘↓↙←+B

Sprintattacken	
Diving Claw	→→+B
Baseball Slide	→→+K
KO Punch	→→+P

?

Da viele "Bloody Roar 2"-Spieler die Tastenbelegung den eigenen Vorlieben anpassen, haben wir die Kürzel allgemein gehalten: **P** steht für die Schlagtaste, **K** für den Trittknopf und **B** für die Beast-Attacke. Letztere könnt Ihr natürlich nur nutzen, wenn Ihr ausreichend Beast-Energie habt. Ist ein Manöver mit einem **R** markiert, muß der Feind hinter Euch stehen.

KKND KROSSFIRE

MISSIONS-TIPS, TEIL 2

PS Nachdem wir Euch in der letzten MAN!AC durch die Missionen der "Überlebenden" und "Evolutionäre" geführt und Euch das Strategen-Leben mit Cheats und Passcodes zusätzlich erleichtert haben, widmen wir uns im zweiten und letzten Teil der schwierigsten Aufgabe, der "Serie 9"-Kampagne. *ts*

SERIE 9

Level 1 – Miss Daisy und ihr Chauffeur: Die feindliche Patrouille darf Euch nicht sehen – folgt dem Verlauf des Sees. Rennt durch den Wald ohne anzuhalten und bringt Euren Passagier im Westen in Sicherheit.

Level 2 – Jagd auf Wühlmäuse: Bewegt Eure Fahrzeuge nach Süden. Begebt Euch auf die Anhöhe und nutzt den Höhenvorteil, um die Geschütze problemlos zu eliminieren. Mit der "Zangenstrategie" nehmt Ihr die feindliche Basis ein: Schickt Eure Infanterie nach Osten und dann am Rande der Karte entlang, bis Ihr die Anhöhe über dem gegnerischen Stützpunkt erreicht. Kommandiert Eure Bodentruppen nun an den linken Rand der Karte und dort durch den Tunnel. So könnt ihr den Hügel auf der linken Seiten der Basis erreichen. Greift nun von beiden Seiten gleichzeitig an.

Level 3 – Alarmstufe Purpur: Zerstört die Brücke nach dem Überqueren und schleicht Euch dann am Fuße der Karte entlang – nutzt Bäume als Tarnung. Eliminiert die Geschütze mit den Michelangelos. Befreit Eure Verstärkung, schaltet die feindliche Ölproduktion aus und schafft Unruhe in der Basis. Wird der Widerstand zu groß, geht Ihr nach Norden. Hier findet Ihr Euer Geschütz. Lockt den Feind in Euer Quartier und befreit nun die gefangenen Truppen im Süden der zweiten Gegnerbasis.

Level 4 – Checkpoint Charlie: Zerstört zuerst die beiden Geschütztürme, indem Ihr einige Bodeneinheiten auf die Anhöhe beordert. Westlich des Waldes seht Ihr in der Nähe der Häuser ein Geschütz in einem kleinen Tal. Nutzt Euren Höhenvorteil für einen schnellen Angriff. Kommandiert Eure Infanterie durch den Wald und zerstört den feindlichen Stützpunkt. Haltet Euch an der Klippenseite, wenn Ihr in Eurer Basis eintrefft – das Gegneraufkommen wird deutlich geringer.

Level 5 – Highway zur Hölle: Sorgt für mobile Verteidigungseinheiten. Zerstört schnell die kleine Basis auf der rechten Seite. Geht nun nach links und nehmt die ankommenden Tankschiffe unter Beschuß. Etwas weiter im Norden findet Ihr die entscheidende Verstärkung.



Bei der "Jagd nach Wühlmäusen" (Level 2) kommen die "Überlebenden" aus ihren Löchern gekrochen.

Level 6 – Die Brücken fallen anheim: Baut auf der rechten Seite schnell eine Verteidigungslinie auf – ein heftiger Angriff steht bevor. Eure überlebenden Truppen schickt Ihr zum Ölfeld in der rechten oberen Ecke der Karte. Zerstört die Brücke und baut eine Mikro-Fabrik, um Eure Geschütztürme schnellstmöglich reparieren zu können.

Level 7 – Der Ringelreihen: Nehmt sofort das feindliche Camp ein, bevor dort das große Aufrüsten beginnt. Baut am ersten Ölfeld, das Ihr findet, einen Raffinerien-Ring und bewegt Euch dann zum gegnerischen Hauptquartier. Greift nicht von vorn an, sondern sucht eine kleine Nische, von der Ihr den Feind über das Wasser attackieren könnt.

Level 8 – Früchte des Zorns: Verlaßt Euer Startquartier und bewegt alle mobilen Einheiten über die Brücken. Zerstört die Übergänge nach dem Überqueren und errichtet Eure neue Basis in der linken oberen Ecke. Greift zuerst das feindliche Quartier im Nordosten an und nehmt Euch dann die Basis im Süden vor.

Level 9 – Die Haue-Lagune: Ihr werdet von der rechten Seite angegriffen, baut schnell einigen Geschütztürme. Schickt eine Amphibieneinheit an den rechten Rand der Karte und begebt Euch dann zum Ölfeld in der linken oberen Ecke. Baut eine Mikrofabrik und Mechaniker, um die Geschütze zu reparieren und den Bunker zu öffnen.



Achtet auf eine funktionierende Energiegewinnung – sonst dreht Euch der Feind schnell den Strom ab!

Level 10 – Mutanten Off Line: Begebt Euch an den unteren Rand der Karte, hier stoßt Ihr auf die erste feindliche Basis. Zerstört sie vollständig und geht zur eigenen Basis. Baut nun auf der linken Seite einen Ring aus mehreren Raffinerien auf. Mit den gewonnenen Rohstoffen rüstet Ihr kräftig auf und stürmt den Strand.

Level 11 – Die Mauern von Jerich-Oh: Eine Horde feindlicher Truppen hat's auf Euch abgesehen – nutzt die Hügel für einen Höhenvorteil Eurer Geschütztürme. Schickt einen Stoßtrupp in die linke untere Ecke der Karte, wo Ihr zwei verlassene Jets findet.

Level 12 – Inseln im Strom: Wieder ist Eure Basis begehrtes Angriffsziel, Geschütze gebieten dem Aggressor Einhalt. Baut eine Luftwaffe auf und überdeckt das feindliche Hauptquartier mit einem Bombenteppich.

Level 13 – Menschen am Fluß: Das erste Camp ist mit Hilfe der eintreffenden Verstärkung schnell zerstört. Wartet auf die nächsten drei Nachschub-Trupps, bevor Ihr Euch über die Brücke in Richtung feindlicher Geschützturm bewegt. Eliminiert das Kraftwerk im Norden und den Öltanker. Schickt nun Eure Amphibien-Fahrzeuge ins rechte obere Eck und sammelt einige Extra-Einheiten ein. Schickt sie den Fluß entlang nach Süden über die Brücke. Nutzt Euren Höhenvorteil, um die feindliche Basis zu zerstören.

Level 14 – Witterung der Morgenluft: Baut schnell Eure Luftwaffe aus und räumt damit die Geschütztürme aus dem Weg. Vorsicht vor den feindlichen Bazookoiden! Nutzt die Talpassagen zur Deckung Eurer Flieger und zerstört die gegnerische Flugabwehr mit Euren Amphibieneinheiten. Kümmert Euch erst um die Geschütze am Fuße des Camps und geht dann in östliche Richtung.

Level 15 – Überlebende Go Home: Bewegt Euch entgegen des Uhrzeigersinns am Rande der Karte entlang, zerstört die Brücke und dann die Ölraffinerien. Geht nach Norden und dort über die nächste Brücke. Zerstört alle Energiekraftwerke in dieser Gegend. Kommandiert Eure Truppen nun an den westlichen Teil der Karte, hier findet Ihr eine neue Basis. Rüstet gleich auf und zerstört die Brücke im Osten so schnell wie möglich.

WARZONE 2100

TIPS UND STRATEGIEN, TEIL 1

PS Schon die ersten Missionen von "Warzone 2100" sind kein Pappenstiel, vor allem Neulinge im Kriegspielen werden Verluste zu verzeichnen haben – und Ihr könnt während der Mission nicht speichern! Damit sich Eure Frusterlebnisse in Grenzen halten, schicken wir Euch nicht ohne Tips und Strategien ins Gefecht. In der nächsten MAN!AC führen wir Euch dann Step-by-Step durch alle 33 Missionen. *ts*

Home, sweet home:

• An brachliegenden Ölquellen blinkt auf dem Radar ein blauer Kreis. Ist das Gebiet dort sicher, schickt Ihr zwei LKWs und eine kleine Patrouille mit. Sichert das Gebiet mit Geschützen, damit Ihr bei einem feindlichen Angriff genügend Zeit zur Intervention habt.



Mit einem Laserstrahl visiert die Kontrolleinheit den Feind an – und Eure Raketen finden wie von Geisterhand ins Ziel.

• Nutzt Hügel am Eingang Eurer Basis für einen Höhenvorteil Eurer Geschütze oder errichtet später Türme zum selbem Zweck. Wie auf dem Panzerturm erweisen sich Lancer auch auf stationärem Geschütz als sehr wirkungsvoll.

• Wenn Euer Truppennachschub nur schleppend voran geht, solltet Ihr über den Bau einer weiteren Fabrik nachdenken. Achtet dann darauf, daß Ihr nicht der einen Fabrik fünf Produktionsaufträge und der anderen gar keinen gebt. Laßt statt dessen immer parallel arbeiten.

• Könnt Ihr Eure fortschrittlichen Panzerentwürfe im Produktionsmenü nicht anwählen, ist Eure Fabrik nicht auf dem aktuellen Stand der Technik. Spendiert dem Gebäude ein Energiemodul und baut es mit einem LKW aus.

An der Front:

• Keine Einheit sollte ohne den Befehl "Rückzug bei mittelschwerem Schaden" durch feindliches Gebiet rattern. Im Eifer des Gefechts habt Ihr keine Zeit, beschädigte Fahrzeuge manuell zur Reparatur nach Hause zu schicken. Mit der Reparaturstrategie spart Ihr Energie und habt außerdem schnell erfahrene Recken, die es mit drei Feinden auf einmal aufnehmen können.

• Mit dem nach einigen Missionen verfügbaren Kontrollturm koordiniert Ihr Eure Angriffe und erhaltet zusätzlich eine lasergesteuerte Zielhilfe. Die Auswirkungen sind enorm, Eure Trefferquote erhöht sich drastisch. Markiert eine Gruppe und klickt auf das Kontrollfahrzeug, wenn das Kettensymbol erscheint. Manövriert ab jetzt nur noch das Führungsfahrzeug – die Gruppe folgt ihm automatisch. Je nach Erfahrungsstufe nimmt eine Kontrolleinheit 6, 12, 18 usw. Einheiten unter seine Fittiche.

• Gruppenbildung ist das A und O: Nur mit möglichst vielen Teams verliert Ihr auch bei großen Truppenverschiebungen nicht den Überblick . Ist ein feindlicher Stützpunkt von zwei Seiten begehbar, nehmt Ihr ihn in die Zange. Vor allem Geschütze räumt Ihr so mit weitaus weniger Federlesens aus dem Weg. Doch auch mobile Streitkräfte des Feindes werden mit dieser Taktik gezwungen, ihre strategische Gefechtsposition aufzugeben.



Vorher gedacht ist richtig gemacht: Überlegt gut, wem Ihr auf fremdem Gebiet Euer Vertrauen schenkt.



Klopf klopf: Mit dem "Bunker Buster" öffnet Ihr auch an sichersten feindlichen Basen die Tür.

Auf Reisen:

• Überlegt bei einem Luftlandeeinsatz genau, welche Truppen Ihr zum ersten Anflug mitnehmt. Zwar fordert Ihr sogleich Verstärkung an, aber bis zu deren Eintreffen verstreichen wertvolle Minuten, in denen Eure Startformation auf sich allein gestellt ist. Da Ihr die Landezone sofort mit Bunkern und Geschütze sichern solltet, nehmt Ihr mindestens zwei LKWs mit. Bevor Ihr Eure Panzer losschickt, beginnt Ihr noch mit dem Bau eines Reparaturzentrums.

• Nur Einheiten, die sich bei Eurem Abflug in der Basis befinden, stehen als Verstärkung zur Verfügung. Habt Ihr also viele Fahrzeuge im Umkreis herumstehen, schickt Ihr sie Richtung Heimat. Ihr müßt mit dem Abflug übrigens nicht bis zu deren Eintreffen warten – das Marschkommando genügt!

• Auch aus der Ferne könnt Ihr Forschungs- und Produktionsaufträge an Eure Basis schicken.

• Verlagert in großen Arealen öfters Euren Stützpunkt. Falls der Weg von der Front zurück zum Reparaturzentrum immer größer wird, sucht Ihr Euch kurz hinter der Kampflinie ein sicheres Gebiet und errichtet ein neues Zwischenlager mit Reparaturmöglichkeit.

Gute Waffen, schlechte Waffen:

• Achtet auf Ausgewogenheit in Eurer Armee – schwere Panzer sind nicht automatisch gut und leichte schlecht.

• Braucht Ihr etwas wirklich durchschlagkräftiges, dann greift zum Lancer! Mit diesen schweren Raketen durchlöchert Ihr auf lange Distanz auch dickste Panzerungen. Nehmt zur Unterstützung ein Rudel schnelle MG-Träger mit. Die halten den Lancern unangenehmes Fußvolk vom Blech und verwirren durch Blitzangriffe feindliche Geschützstellungen, die Eure fernen Kumpanen im Visier haben.

• Mobile Reparatureinheiten solltet Ihr ebenfalls in rauhen Mengen produzieren. Wenn es an der Front darauf ankommt, schnell wieder einsatzbereit zu sein, sind diese Hilfsfahrzeuge unerläßlich – auch wenn sie aufgrund mangelnder Verteidigungsmöglichkeiten meist als erste dran glauben müssen.



Wenn Euer Ölfeld brennt, habt Ihr den Schutz verpennt. Wartet eine Minute, dann könnt Ihr einen neuen Bohrturm bauen.

In vielen Missionen müßt Ihr feindliche Basen komplett auslöschen. Ein Stützpunkt gilt dann als "zerstört" (der blinkende rote Kreis auf dem Radar verschwindet), wenn alle Geschütze und Gebäude in und um die Basis vom Erdboden verschwunden sind. Schutzmauern zählen nicht dazu – verschwindet der blinkende Kreis nicht, steht irgendwo (im dunklen) noch ein Geschütz herum.

NEXT TIME 7 99

Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Ein neues „Zelda“? Ja, aber für das Philips CDi. Dieses seltsame Intermezzo der Nintendo-Prinzessin wurde nur noch von Segas „Activator“-Zubehör für das Mega Drive übertroffen: Prügelspiele mit Echtzeit-Karate-Hieben steuern – absurd oder innovativ? Nebenbei berichteten die MAN!ACs über 3D-Neuheiten für die Loser-Konsolen 3DO und Mega-CD, Olli zog sein erstes Beat'em-Up-Feature durch und Konami offenbarte uns das 94er-Lineup. Die Spieleausbeute im Testteil war dagegen schlapp. Dabei peitschte sich „Young Indy“ auf dem Mega Drive in den Spielspaß-Keller: Nur 15% gönnten wir dem ansonsten charismatischen Schlapphut-Helden. Hoffentlich wird das kommende Playstation-“Indy“ besser...

Kev Shaw (PR Manager bei Eutechnyx, England)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998)
"Schlichtweg das beste Spiel, das ich je besessen habe! Die Lernkurve ist perfekt, die Optik beeindruckend – und der Spielspaß kennt keine Grenzen. Wenn dies das letzte Spiel meines Lebens ist, kann mich die Apokalypse gern haben!"

2. Rival Schools (Capcom, 1998)
"Eine großartige Kombination aus effektgeladener 3D-Optik und Beat'em-Up-Action der alten Schule. Man könnte es als 'Street Fighter' mit vielen neuen Ideen bezeichnen. Alleine macht's schon großen Spaß, aber zu viert ist das Spiel der Hammer!"

3. Crash Bandicoot (Naughty Dog , 1996-98)
"Die 'Crash Bandicoot'-Serie ist verrückt, witzig und macht großen Spaß. Es ist vergleichbar mit einem guten Cartoon, in dem Du selbst mitspielst. Wenn am Ende des Tages für immer das Licht ausgeht, will ich nochmal so richtig laut lachen!"

erscheint am 2. Juni

Von wegen Sommerloch: Allerlei spannende Neuheiten hält die warme Jahreszeit für MAN!AC-Leser bereit. Wir testen den überfälligen Edel-Vampir Raziel bei seinen **Soul Reaver**-Eskapaden, fahren beim großen XXL-Test mit **V-Rally 2** in die Pampa und schweben bei **Star Wars: Pod Racer** einmal um die "Galaxy far, far away". Daneben lüften wir den Schleier über **Arcatera** auf dem Dreamcast (siehe Bilder) und nehmen für Euch in der Scharfschützen-Simulation **Silent Scope** bösartige Terroristen aufs Korn. Witzig geht's bei Konamis **Dance Dance Revolution** zu: Mini-Disco für zuhause oder öder Plastik-Tanzteppich? Highlight der Juni-Ausgabe ist unser topaktueller Bericht von der größten Spieleschau der Welt: Christian und Thomas düsen für Euch nach Los Angeles, um bei der **Electronic Entertainment Expo** die neuesten Turok-Abenteuer, Dreamcast-Automatenumsetzungen und Playstation-2-News aufzuspüren – rechnet mit 200 heißen Spielen!







Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	J.P. Pro Baseball Konami	Sportspiel nicht geplant
2	Pokemon Snap Nintendo	RPG-Tamagotchi 4. Quartal
3	House of the Dead 2 Sega	Lightgun-Shooter derzeit unsicher
4	To Heart Aquaplus	Rollenspiel nicht geplant
5	Um Jammer Lammy Sony	Musik-Simulation derzeit unsicher
6	S. Novel Evolution Chunsoft	Rollenspiel nicht geplant
7	Marvel vs. Capcom Capcom	Beat'em-Up 3. Quartal
8	Blue Stinger Sega	Action-Adventure 4. Quartal
9	Chocobo Racing Square	Rennspiel nicht geplant
10	King of Fighters '98 SNK	Beat'em-Up nicht geplant

Die Beliebtheits-“Top 10“ zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

"Colin McRae" startet seit März auch in Japan! Wie packend solche Rally-Events sein können, sieht man am Overall des beinharten Piloten: Der hat sich vor lauter Offroad-Aufregung gar nicht mehr beherrschen können!



PlayStation

Playstation	239,95
Playstation inkl.	310,00
Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad	
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung	9,95
unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	69,95
Eraser Light Gun	69,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Sun Memorycard 15 Block	14,95
Sun Memorycard 30 Block	24,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Fifa 99	79,95
Hard Edge	89,95
KKND 2	89,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	159,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Popolous	89,95
Racing Simulation 2/98	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	129,95
Syphon Filter (US)	129,95
UEFA Championsleague	89,95
Tekken 3	89,95
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider 3 (US)	129,95
Wild 9 + T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	129,95

NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
South Park (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast

Dreamcast + Keychain	599,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memorycard	79,95
Voltage Converter	34,95
Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
House of the Dead 2	139,95
House of the Dead 2 + Gun	189,95
Sega Ralley 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtua Fighter 3	139,95

Merchandise

Tomb Raider 2 Tasse	24,95
Tomb Raider 2 Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris + Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill + Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera + Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon + Licker	39,95
Resident Evil Figur - Claire + Zombie cop	39,95
Resident Evil Figur - William	39,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95
Alle im Set 250,00	
Quake Figuren je,	39,95
Wing Comander Figuren je,	19,95
Zelda Figur - Ganon	39,95
Zelda Figur - Link	39,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	49,95

ANGEBOTE

Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	79,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95



DVD Player Multinorm inkl. 10 DVD's	1299,95
Army of Darkness FSK 18	45,95
Blade (US)	69,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Scream 2 FSK 18	45,95
Rush Hour (US)	69,95
Vampire (US)	69,95

Weitere Titel lieferbar.

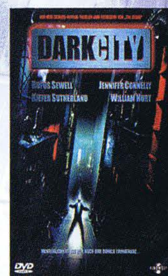
Bitte fordern Sie unsere komplette Liste telefonisch an!



Scream 2 FSK 18 45,95



Replacement Killers 45,95

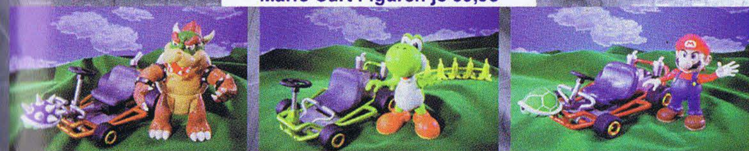


Dark City 45,95


Crash Bandicoot Figuren je 39,95


Quake 2 Figuren je, 39,95


Metal Gear Solid Figuren je, 39,95 im Set 250,00


Mario Cart Figuren je 39,95


Tekken 3 Figuren je, 39,95 im Set 99,95

webmaster@softcomgmbh.de

Tel.: 0231 - 44 40 788 / 790 Fax: 0231 - 44 40789

SOFTCOM®

www.softcomgmbh.de

Weitere Titel ab Lager Fieferbar.

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL





ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! **PLUS CODE GENERATOR:** FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!* • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION



NEU!

DM 99,-

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 119,-



DM 79,-

SHOCKWAVE

• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT



INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 79,-



DM 99,- 48 IN 1 TURBO FORMAT



DM 89,- 24 IN 1 TURBO FORMAT



DM 79,- 8 IN 1 LED STATUS INDICATOR TURBO FORMAT

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS



DM 49,- DM 79,-

1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION



DM 49,-



NEU!

V MEMORY 1000

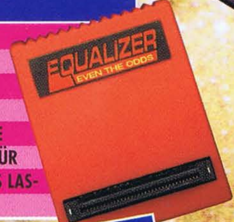
• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIEL STÄNDE!

DM 119,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN



DM 69,-



DM 79,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2



DM 119,- DM 119,-

POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES





